MANUAL DE INTRODUCCIÓN A LIQUID EDITION

INDICE

INDICE Pág. 2

INTRODUCCION Pág. 4

1.- LIQUID EDITION Pág. 5

2.- EL INTERFAZ DEL USUARIO Pág. 6

- 2.1.- Los Visores Pág. 6
- 2.2.- Personalizar los accesos directos de teclado Pág. 8
- 2.3.- La línea de Tiempos Pág. 9

3.- LA CAPTURA O HERRAMIENTA DE REGRISTRO Pág. 11

- 3.1.- La Interfaz Pág. 12
  - 3.1.1.- Nombre del carrete Pág. 12
  - 3.1.2.- Seleccionar la entrada de video Pág. 13
  - 3.1.3.- Gestión de Estantes Pág. 13
  - 3.1.4.- Configuración de Vídeo Pág. 14
  - 3.1.5.- Configuración de Audio Pág. 14
  - 3.1.6.- Administrador de discos Pág. 15
  - 3.1.7.- Barra de Herramientas Pág. 15
- 3.2.- Las Capturas Pág. 15

4.- EL EXPLORADOR DE L.E. Pág. 18

5.- LA EDICION CON LIQUID EDITION Pág. 19

- 5.1.- Importar medios (vídeo, audio, imágenes) Pág. 19
- 5.2.- Agregar un clip a la línea de tiempos Pág. 20
- 5.3.- Ajustar un clip Pág. 21
- 5.4.- Agregar una transición Pág. 22
- 5.5.- Renderización en Background Pág. 23

6.- TITLE DEKO (TITULADOR) Pág. 24

7.- EDITORES EN L.E. Pág. 26

7.1.- Efectos GPU frente a CPU Pág. 26
7.2.- Vista previa en tiempo real Pág. 26
7.3.- Biblioteca FX e iconos Pág. 27
7.4.- Picture in Picture con el Editor 2D Pág. 29
7.5.- Editor 2D Y Cuadros Key Pág. 31
7.6.- Corrección del color base Pág. 33
7.7.- Croma Key Editor Pág. 33
7.8.- Movimiento Rápido y Lento Lineal Pág. 35
7.9.- Distorsión de tiempo dinámica Pág. 36

7.9.1.- Como se aplica Pág. 36
7.9.2.- Controles y pantalla Pág. 36

8.- MENUS DE DVD Pág. 40

8.1.- Crear la pista de DVD e insertar un menú Pág. 40
8.2.- Asignar los capítulos Pág. 41
8.3.- Editar un menú y fondos con movimiento Pág. 43
8.4.- Menús Anidados Pág. 46

9.- EXPORTAR NUESTRO TRABAJO Pág. 48

9.1.- Exportarlo a un dispositivo DV Pág. 48
9.2.- Exportarlo Formato AVI Pág. 48
9.3.- Exportarlo como video Pág. 49
9.4.- Exportarlo a DVD Pág. 50

10.- INSTALAR VARIOS EQUIPOS EN RED CON LIQUID Pág. 54

INTRODUCCION

Hola, mi nombre es Mario y trabajo en la empresa DdR System, también participo activamente en www.videoedicion.org, en las siguientes páginas encontrareis un manual de introducción a liquid editon, creo que con él, aprenderéis las nociones básicas para poder realizar un montaje con este software de edición de video.

La idea de este mini-manual surge por la necesidad de muchos usuarios de tener una forma de empezar a sumergirse en este software, como digo este es un manual básico, liquid edition es mucho más complejo y más potente que lo que se muestra aquí.

Poco a poco iremos ampliando este manual, con más herramientas de la versión 5.5, con un apartado de FAQ's y un glosario de iconos en el cual estoy trabajando actualmente y con las nuevas características de la versión 6, debido a que el manual lo hago en los ratos libres no os impacientéis, todo poco a poco.

Un consejo que os doy antes de empezar, es que primero os paséis por www.videoedicion.org y entréis en la sección de manuales y empecéis por leeros los básicos ya que os vendrán muy bien.

Si en algún momento tenéis alguna duda, podéis plantearla en el foro de www.videoedicion.org en la sección de Pinnacle edition, e intentaremos resolvérosla.

Por último dar las gracias a todo el equipo de videoedición, empezando por Ramón (Videoed), Mikel, Cabo (Fernando), Tobyas, Hyrax, Franelco, Pucara, Boira, Edita, Aas y así hasta los 11.500 usuarios que forman videoedición.org.

Espero que sea de vuestro agrado y disfrutéis de este programa.

D.D.R. System S.L.
C/Huerta del Recuero Esq.
14011 Córdoba
mario@ddrsystem.com
www.ddrsystem.com

1.- LIQUID EDITION

Lo primero que no encontramos al iniciar el liquid edition, son los visores en la parte superior y la línea de tiempo en la inferior, y los estantes (carpetas donde guardaremos nuestros archivos):

• **El visor FUENTE (1**), Aquí, visualizaremos los videos capturados antes de insertarlos en la línea de tiempos, incluso tendremos la posibilidad limitar los videos con marcas de entrada y marcas de salida , seleccionando así las partes del video que nos interesen.

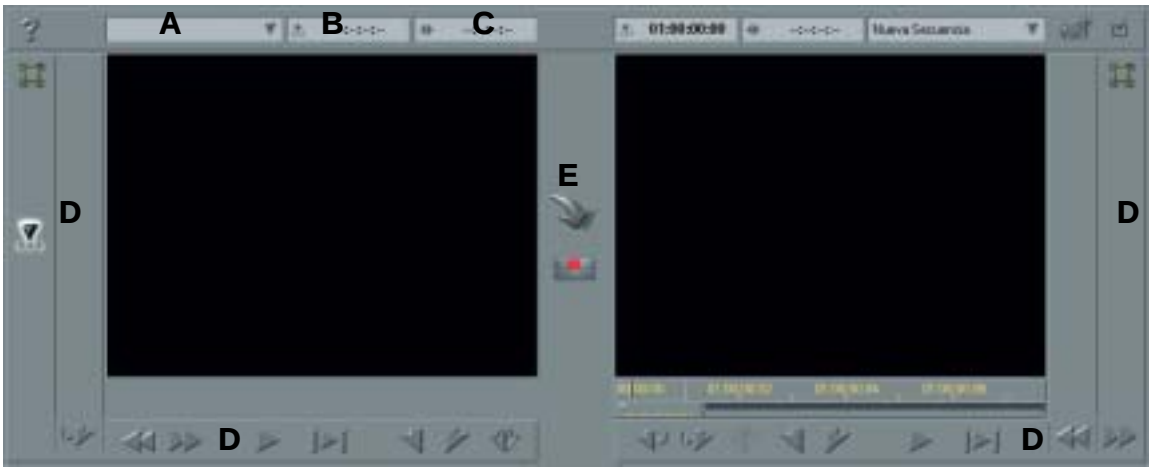
• **El visor MAESTRO (2):** Aquí veremos el resultado de lo que estamos editando en la línea de tiempos.

• **La línea de tiempo (3): A**quí vamos a hacer la edición, con títulos, efectos, música….

• **Los estantes (4):** Aquí tendremos los archivos que vayamos capturando y los que vayamos importando así como títulos, audio, etc. Es tan solo un sistema de carpetas para organizarnos.

2.- EL INTERFAZ DEL USUARIO.

2.1.- Los Visores:



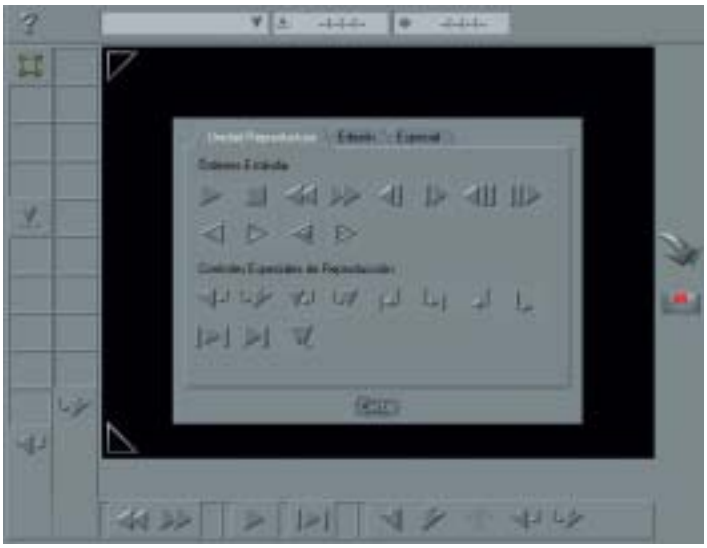
Tanto el visor fuente como el visor maestro cambian de tamaño según la resolución de la pantalla, donde vemos el cuadro negro es donde veremos el video.

1.- Aquí veremos el nombre del video que estamos viendo en el visor **(A)**

2.- Aquí se nos indica el minuto exacto donde tenemos el cursor de reproducción **(B)**

3.- Aquí vemos la duración total del video **(C**)

4.- Aquí están los botones para movernos por el video, si le damos al botón derecho sobre esta barra y le damos a personalizar, podemos agregar y quitar estos botones, simplemente pinchando en el icono y arrastrándolo a la barra **(D),** Como muestra la siguiente imagen. Esto se puede hacer en los dos visores y en la barra de proyecto que es la que está justo encima de la línea de tiempos.



Si queremos colocar un video en el visor fuente solo tenemos que pinchar en el video y arrastrarlo hasta el visor, o bien hacer doble clic sobre el.

Una vez colocado el clip en el visor fuente, con los iconos de punto de entrada y punto de salida , podemos definir la parte del clip que nos interesa, a continuación podemos enviarlo a la línea tiempos dándole a la flecha que tenemos al lado del visor , si queremos podemos también poner marcadores (nos permiten hacer anotaciones en los clip para posibles cambios, estos marcadores los veremos en la línea de tiempo y si no situamos sobre ellos veremos la anotación).

En liquid edition existen varias formas de vista, estas se pueden escoger pinchando en el icono del ojo que esta en la esquina inferior derecha, las formas son las siguientes:

Línea de tiempo: Solo vemos la línea de tiempos.

Edición: El explorador y la línea de tiempos.

Registro: Vemos los dos visores y el explorador de archivos y efectos.

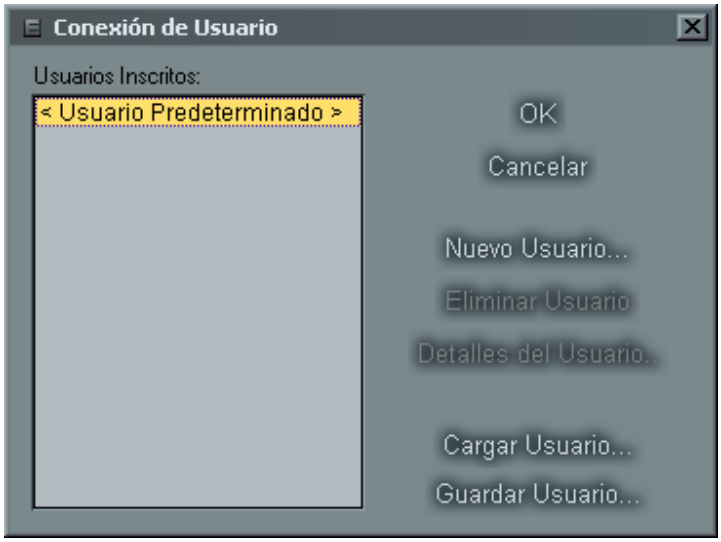
Explorador: en este modo vemos el explorador de liquid edition a pantalla completa, para poder ver todos los efectos y archivos que estamos usando.

Clásica: los dos visores y la línea de tiempos.

Si tenemos una segunda tarjeta gráfica podemos combinar un modo en cada pantalla, por ejemplo en una podríamos tener la vista clásica y en la otra pantalla el modo explorador.

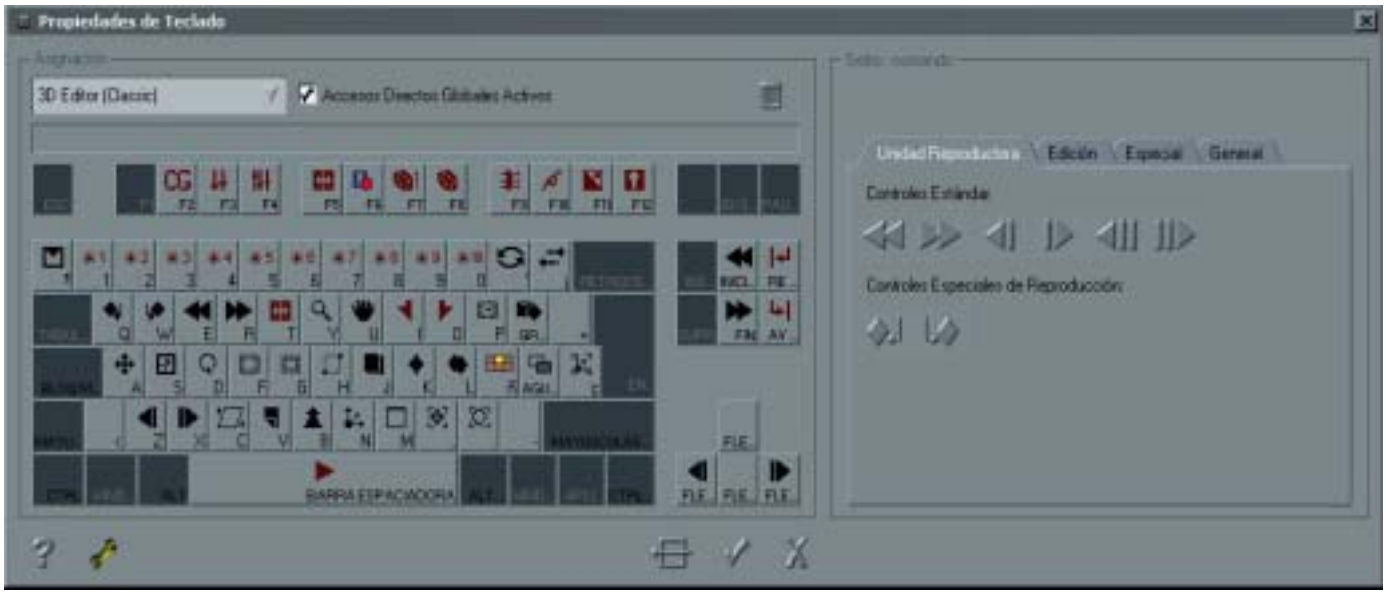
Cuando personalizamos las vistas o los iconos que tenemos en las barra de herramientas, al salir, liquid edition guardará esa configuración.

También podemos crear un sistema de usuarios para que cada uno tenga su propia configuración y contraseña, solo tenemos que darle a salir y decirle que queremos entrar como usuario distinto, entonces saldrá una ventana para gestionar usuarios.



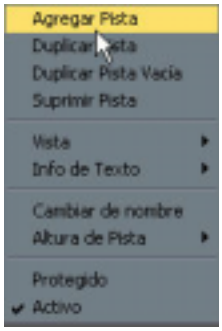
2.2.- Personalizar los accesos directos de teclado:

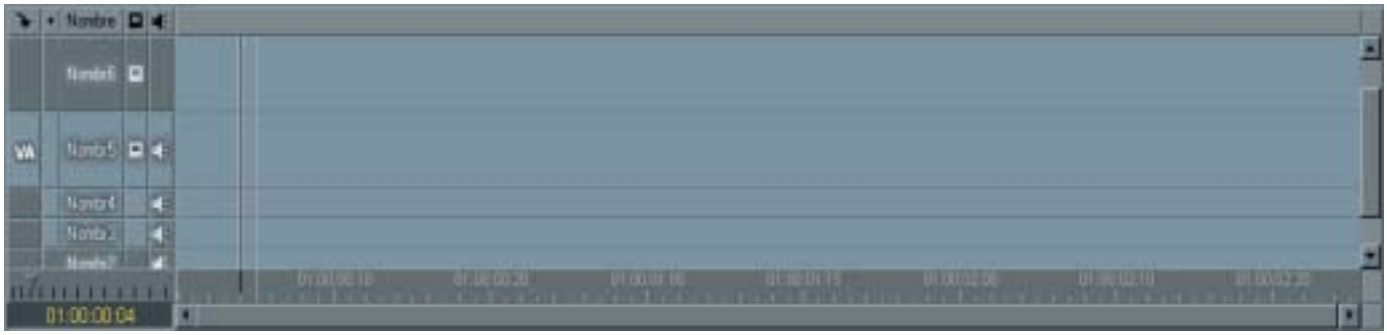
Una gran ventaja de liquid edition es que nos permite configurar las acciones de cada tecla, por ejemplo normalmente si estamos en un visor y le damos a la barra espaciadora tiene asignado el play, pues en liquid edition podemos cambiarlo y decirle que el play queremos que sea la tecla P. Para esto nos vamos a inicio→Panel de Control→Pestaña usuario→Teclado, en esta pantalla arrastrando los iconos de la derecha a la tecla asignamos la función de esa tecla. Si estamos editando podemos saber que función tiene asignada cada tecla, simplemente pulsando en el icono de la parte inferior derecha con forma de teclado . Las teclas de uso general aparecen en rojo y las del editor en uso en negro como muestra la imagen.



2.3.- La línea de tiempo:

Una línea de tiempo está compuesta por todas las pistas que nosotros queramos (solo tenemos que situarnos encima de una y darle al botón derecho y decirle agregar pista, esta puede ser de video y de audio, como muestra la imagen que tenemos abajo). Podemos cambiarle el nombre a esa pista pero dándole a cambiar nombre en vez de agregar pista. Si queremos agregar un medio (esta palabra se usa mucho en liquid edition y se refiere a clip, archivo de audio, de foto o titulo) a la línea de tiempos solo tenemos que pinchar encima de él, en el explorador de estantes (es la ventana que tenemos al lado de la línea de tiempos) y arrastrarlo hasta la línea de tiempo y soltarlo.





Si nos fijamos entre los dos visores tenemos una flecha que sirve para mandar un clip a la línea de tiempos cuando lo tenemos en el visor fuente, debajo de la flecha hay un icono , este puede estar en rojo o en amarillo, si esta en rojo (modo ensamblar) el clip que mandamos a la línea de tiempo sobre escribir o machaca a los que ya están en ella, si está en amarillo el clip se insertará y desplazará a los que estén en la línea de tiempos (Estilo de film). La pista a la que se mandan por defecto los videos es la que tiene una **V** al principio de ella, para cambiar solo debemos situarnos en la que queremos que sea por defecto, darle al botón derecho y seleccionar la **V** (siguiente imagen).

Para especificar si una pista es de audio o de video o ambos solo tenemos que pinchar en los cuadros que hay al lado del nombre, en el primero si es de video (aparece un icono de un monitor) o en el segundo si es de audio (aparece un altavoz). Si aparecen ambos iconos, la pista contendrá audio y vídeo.

Para ajustar la escala de tiempo lo podremos hacer en el extremo inferior izquierdo

, esto no sirve para poder acercar o alejarse de la línea tiempo para tener un visión general del proyecto o para trabajar con mas precisión en él, también podemos cambiar la escala utilizando las teclas de flecha arriba/abajo del teclado. De esta forma podemos elegir entre una escala que muestre 2 imágenes o una que muestre hasta 10 minutos. La razón de que el código de tiempo que hay justo debajo empiece en 01:00:00:00 es porque así ocurre en todos los sistemas de edición profesionales.

3.- LA CAPTURA O HERRAMIENTA DE REGISTRO.

La herramienta de registro , nos permite capturar el video y guardarlo en el disco duro, este video se guarda en formato AVI DV, aunque después podemos exportarlos a distintos formatos. Para que no tengamos la limitación de que al capturar el archivo este limitado a 4gb, debemos tener el disco duro en NTFS y no en FAT32. Otra recomendación es que seria aconsejable tener un disco duro para capturas y otro para sistema para evitar posibles fallos en la captura o edición. Para abrir la herramienta de captura (herramienta de registro) podemos pulsar sobre el icono que hay en la barra de herramientas del proyecto o bien irnos a inicio→Herramientas→Herramienta de registro.

3.1- La Interfaz:

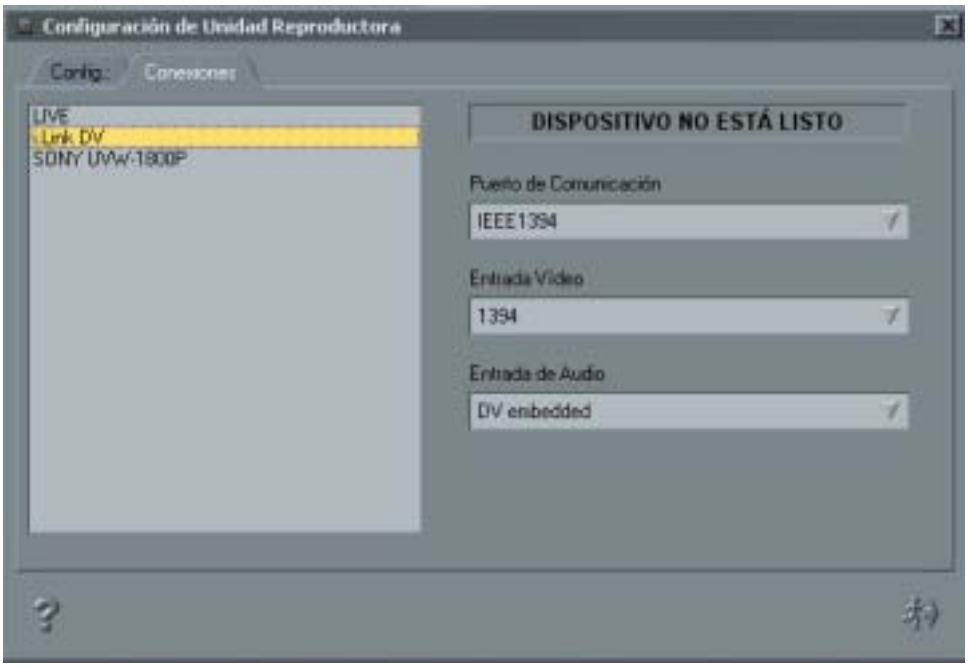
Nada más arrancar la herramienta de registro vemos que se divide en dos, a la izquierda se encuentra la ventana donde veremos el video que estamos capturando, y alrededor de esta ventana veremos los controles de reproducción, (personalizables, como vimos en el interfaz del usuario). Y en la parte de la derecha tenemos la información sobre el video que vamos a capturar (nombre, nivel de audio, ubicación, etc.)

3.1.1.- Nombre del carrete:

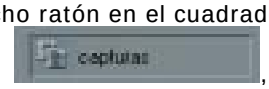
Cuando iniciamos la herramienta de registro, liquid edition no pide el nombre del carrete, esto simplemente sirve para identificar cada carrete con la cinta de la que estamos obteniendo el video, por si en un futuro necesitamos recuperar el video de un carrete y saber de que cinta ha sido extraído.

3.1.2.- Seleccionar la entrada de vídeo:

Por defecto la entrada de video que viene seleccionada es la entrada DV. En caso de que tengamos la versión pro del liquid edition, podemos seleccionar la entrada analógica (ya sea RCA o SUPER-V) eligiendo la opción LIVE. Para configurar que la entrada será RCA o SUPER-V, nos vamos a edición de unidad reproductora pinchando en el icono y a continuación en la ficha conexiones. Si la entrada es RCA debemos elegir CVBS y si es SUPER-V elegimos Y/C.



3.1.3.- Gestión de estantes:

Un estante es básicamente una carpeta, debemos elegir a que estante vamos a mandar el video o audio que capturemos, puede ser uno que ya tengamos creado haciendo clic simplemente a la izquierda del nombre del estante o bien crear uno nuevo en el explorador de liquid edition haciendo clic con el botón derecho ratón en el cuadrado de la izquierda y dándole a nuevo estante, o desde la herramienta de captura dándole al icono 

, y creando el estante en la siguiente ventana:

3.1.4.- Configuración de vídeo:

En la parte derecha de la herramienta de registro tenemos la información referente a los clips o medios que capturemos.

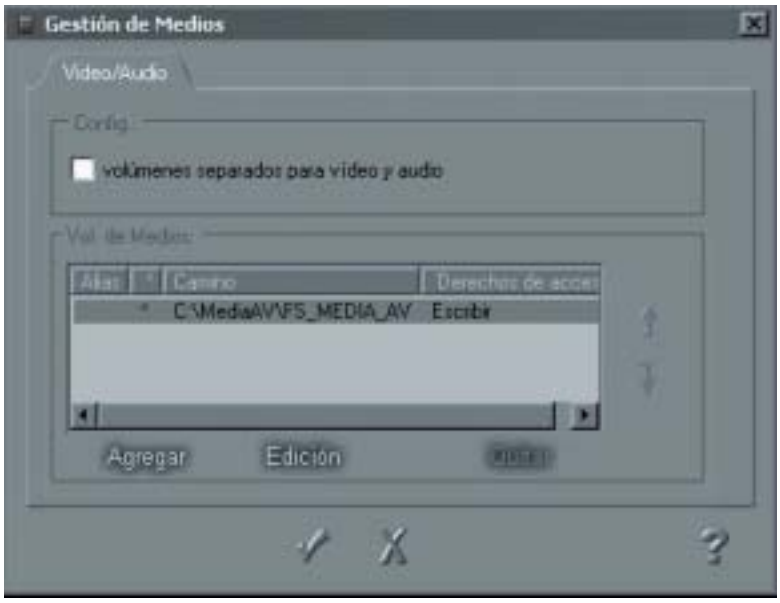
3.1.5.- Configuración de audio:

Aquí podemos ajustar los valores de audio de reproducción del clip, pero este no es el volumen de la grabación solo de la reproducción. Para aumentar el nivel de audio o disminuirlo podemos hacerlo utilizando el editor de audio.

3.1.6.- Administrador de discos:

Aquí podemos ver en que disco duro y en que carpeta se guardan las capturas de audio y video. En el rectángulo podemos ver el espacio que nos queda en el disco duro seleccionado y las horas y minutos disponibles.

Si hacemos clic en el botón **AV** podemos cambiar la ruta donde guardamos las capturas dándole a editar o agregar una segunda ruta en otro disco duro, si hay más de una ubicación liquid edition toma como predeterminada la del asterisco y si se agotase el espacio continuara por la siguiente ruta.



3.1.7.- Barra de Herramientas:

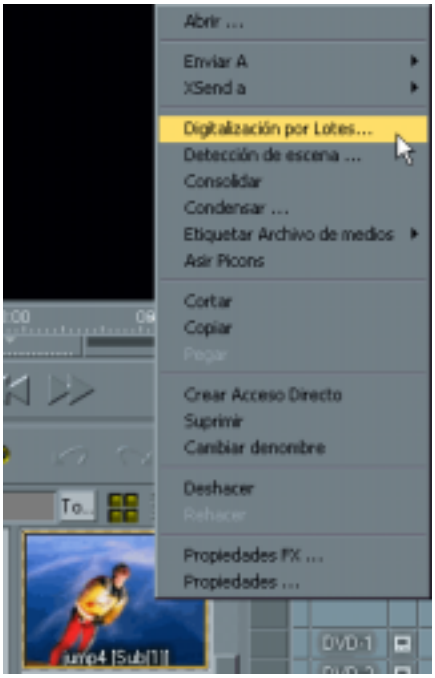
En la barra de herramientas que hay encima de la línea de tiempos tenemos el botón de registro, el de digitalizar o empezar captura, el deshacer y el botón para mandar un clip a la línea de tiempo, respectivamente.

3.2.- Las Capturas

Hay varias formas de hacer una captura, existe la captura al vuelo, se trata de poner la cinta al principio y darle a digitalizar , si es DV la cinta empezará a reproducir automáticamente y si es analógico deberemos de darle al play en el video o en la cámara.

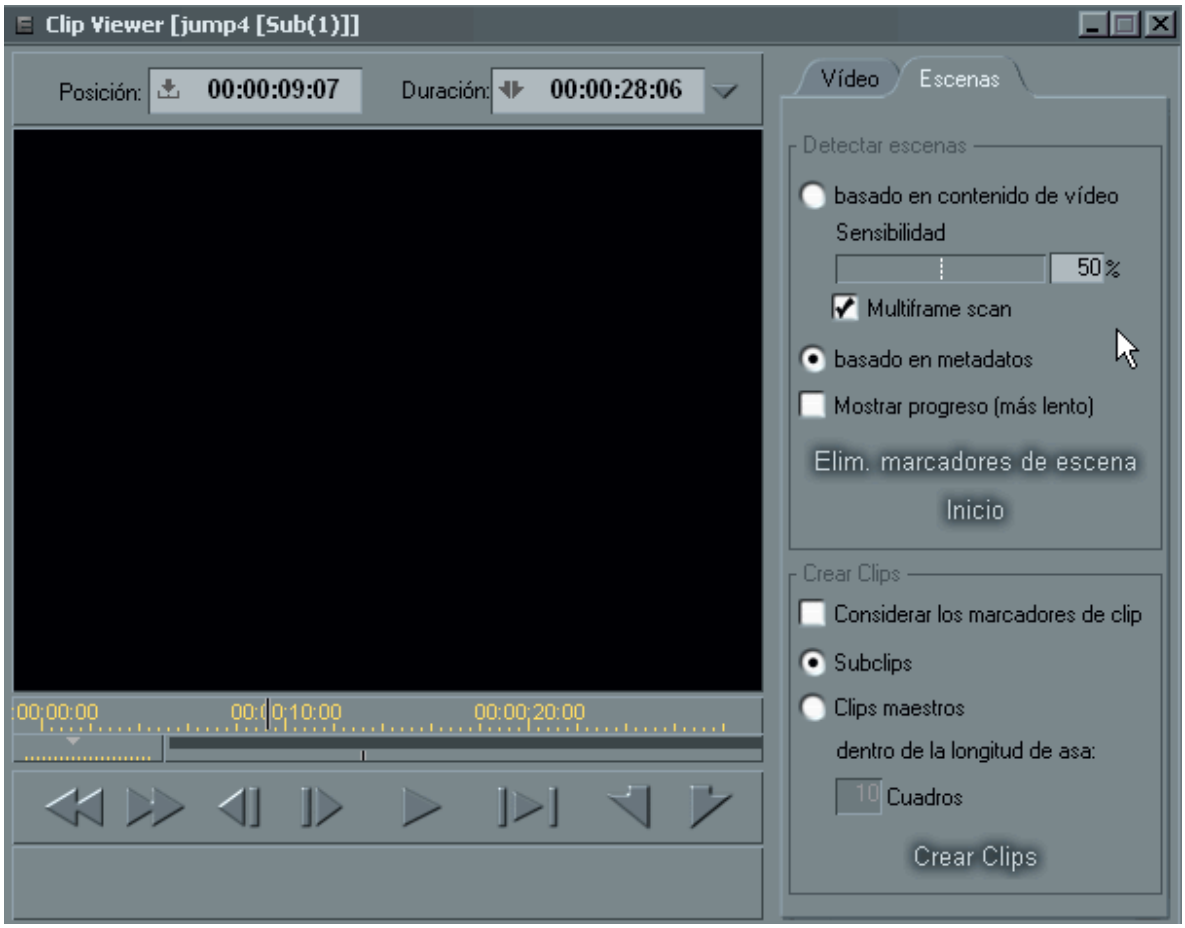
Otro modo es ir registrando clips y después capturarlos, solo podemos hacerlo con dispositivos DV, lo primero es ir reproduciendo la película y seleccionando los trozos de video que queremos capturar usando la marca de entrada

y marca de salida y justo a continuación de marcar el video, dándole al botón de registro esto lo haremos tantas veces como queramos y veremos que en el estante se crean clips con un símbolo de admiración, esto indica que tenemos registrado el código de tiempo del clip, donde queremos que se inicie la captura y donde queremos que acabe, pero todavía no tenemos el material en el HD (Disco Duro), una vez tengamos registrados todos los clips, los seleccionamos todos y le damos encima de ellos al botón derecho y seleccionamos la opción de digitalización por lotes.



Una vez hecho esto aparecerá una pantalla con todas las capturas que se van a realizar, le damos a digitalizar y automáticamente se capturaran esos clips seleccionados. Justo debajo de la lista de las capturas vemos el estado de la captura y el tanto por ciento que queda para terminar.

Otro modo seria por detección de escenas, se trata de hacer una captura completa del video al vuelo, una vez lo tenemos capturado en un estante le damos al botón derecho encima de el y seleccionamos detección de escenas, y nos aparecerá la siguiente venta:

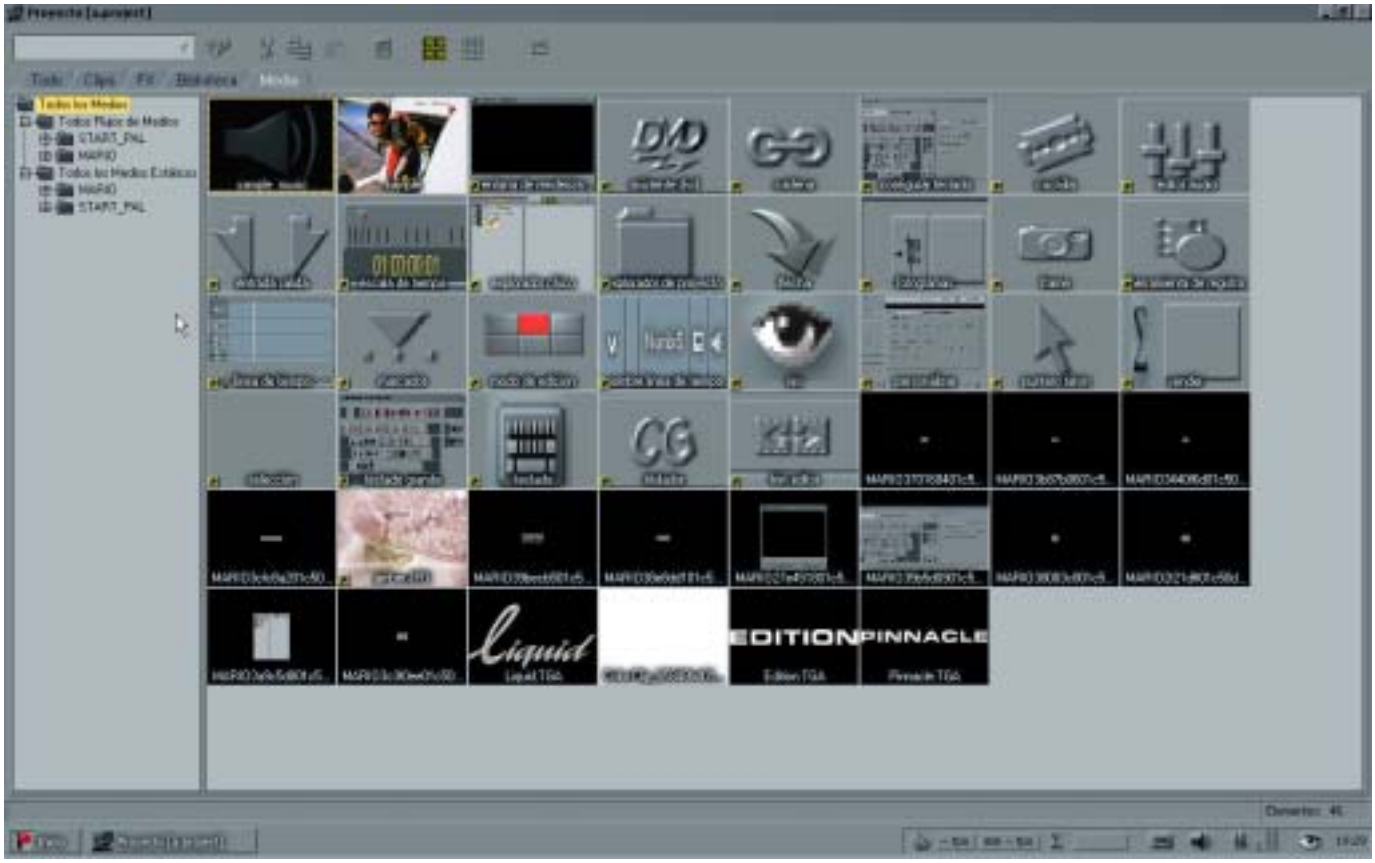


Hay dos formas de hacerlo, basado en el contenido del video, con lo cual cada vez que haya un cambio brusco de luz creará una marca para saber que hay tenemos un posible corte de video, se puede ajustar la sensibilidad para que sea más efectiva esta opción, o bien basado en metadatos, pero para esto necesitamos que la cámara traiga una opción para que cada vez que paremos de grabar meta una pequeña señal en la cinta.

Si activamos la opción de considerar marcadores de clip, podemos crea subclips del video que analizamos, a partir de cualquier subclip se podría obtener el clip maestro simplemente alargando el subclip. Si elegimos crear clips maestros, deberemos especificar el asa que es el espacio que dejaremos para poder poner transiciones sin que coja parte del video que se crea.

4.- EL EXPLORADOR DE L.E.

Dentro de liquid edition tenemos un explorador que se asimila al explorador de Windows, pero solo podemos actuar sobre los archivos de nuestros proyectos de video, esto nos da la ventaja de no tener que salirnos al escritorio para buscar archivos que necesitemos saber su ubicación. Las distintas pestañas que tenemos en esta ventana son:

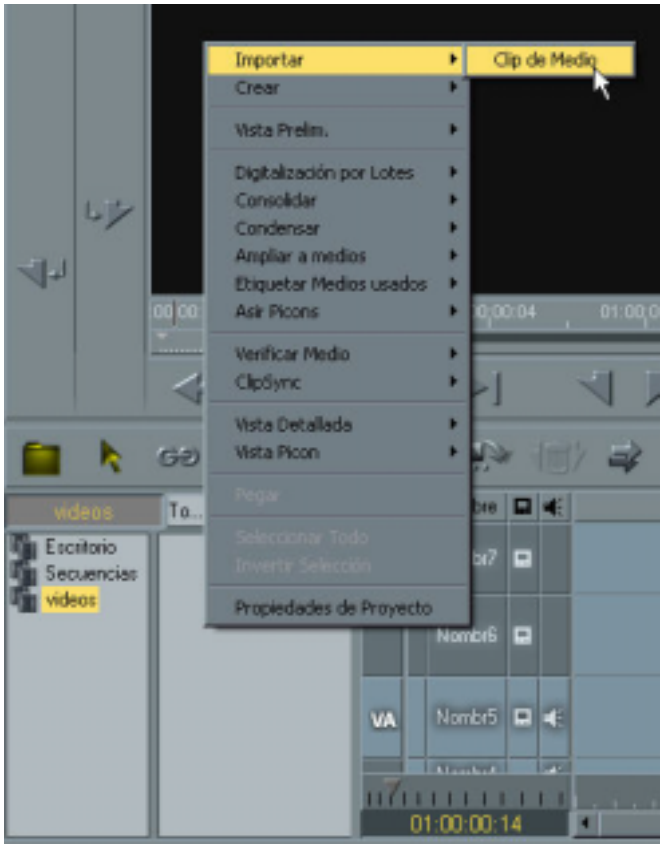


- **Todos**: Aquí muestra todos los estantes (carpetas) que tenemos en el proyecto actual.
- **Clips**: Aquí se muestran los estantes de audio, vídeo e imagen del proyecto activo o actual.
- **FX**: Aquí se muestran los estantes de efectos que creemos en nuestro proyecto.
- **Biblioteca**: Aquí tenemos todos los estantes de efectos que trae liquid edition.
- **Medios**: Aquí accedemos a todos los estantes de todos los proyectos.

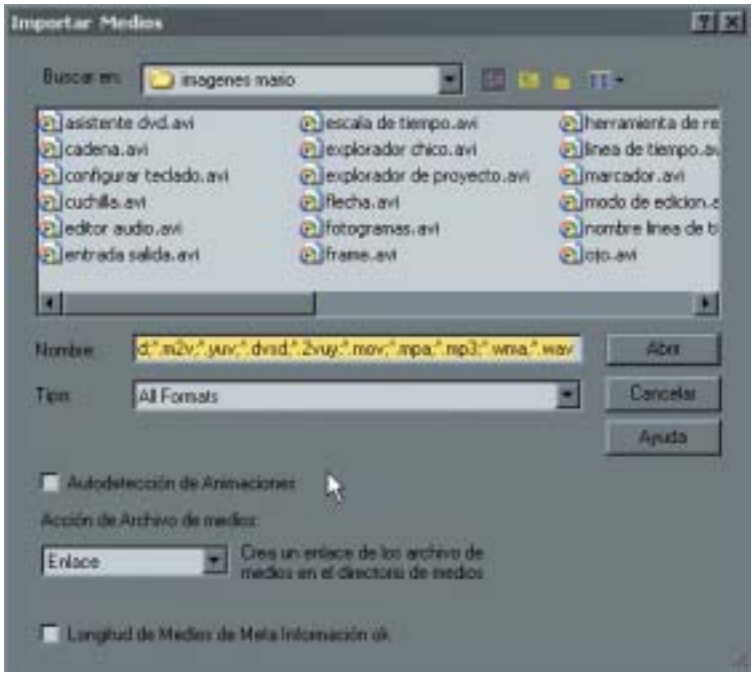
5.- LA EDICION CON LIQUID EDITION:

5.1.- Importar medios (vídeo, audio, imágenes):

Para importar archivos de audio o video o imagen a liquid edition, solo tenemos que darle al botón derecho del ratón en el explorador de estantes y seleccionar importar clips de medio, como muestra la imagen.



Nos aparecerá una ventana para que seleccionemos que archivos queremos importar, los que se nos permiten son los siguientes:



- **Videos:** archivos AVI, DIF, DV, DVSD, YUV, 2VUY, M2V.
- **Audio:** archivos WAV, MP3, WMA, MPA.
- **Cuadros:** archivos BMP, TGA, TIF, PSD, JPG, PCD, PNG, GIF, PCX, BSI, etc.

Si seleccionamos la función auto detección de animaciones nos resultará útil para animaciones con DIF o TGA. Simplemente seleccionamos el archivo de numeración mas bajo y L.E. (liquid edition) cogerá las demás. En acción de archivo de medios, si seleccionamos enlace, liquid edition creará un enlace a la ubicación del archivo, si le decimos mover, LE moverá el archivo a la carpeta de capturas del liquid edition, y si le decimos copiar, entonces creará una copia de ese archivo en la carpeta de capturas.

5.2.- Agregar un clip a la línea de tiempos:

En el explorador de LE elegimos un archivo (medio) de video, audio o imagen, pinchamos en el con el botón izquierdo y lo situamos sobre la línea de tiempo y soltamos.

Otra forma es, pinchamos en el clip y lo arrastramos al visor fuente, una vez aquí le damos a la flecha y se manda a la línea de tiempos donde está situado el cursor de reproducción. Si tenemos seleccionado el modo film LE moverá los archivo existente en la línea de tiempo hacia la derecha si está en modo ensamblar sobrescribirá los clips que tengamos a la derecha.

5.3.- Ajustar un clip:

Cuando hablamos de ajustar, se trata de configurar una marca de entrada y una marca de salida para cada clip que tenemos en la línea de tiempo para definir en que imagen terminará cada clip y en cual empezara el siguiente clip. Esto lo podemos hacer de dos formas distintas, en la misma línea de tiempo o usando el TRIM EDITOR.

Si queremos ajustar el clip en la línea de tiempo deberemos seleccionarlo haciendo clip una vez encima de él y a continuación colocar el cursor al principio o al final del clip (un icono de marca de entrada o marca de salida aparece al lado del puntero del ratón). Veremos que el final del clip aparece en rojo o amarillo (según el modo de edición que hayamos seleccionado), hacemos clic en esta parte de color y movemos el ratón hacia la izquierda o hacia la derecha para ajustar el clip. En el visor de proyecto vemos a primera o la última imagen del ajuste.

Para abrir el TRIM EDITOR pulsamos el icono . El TRIM EDITOR nos permite trabajar con más precisión entre dos tomas. Al abrirlo vemos que se carga en la parte superior donde tenemos el visor fuente y el de programa:

Este se divide en:

Dos ventanas, una a la izquierda que muestra la imagen final del clip anterior y otra a la derecha que muestra la primera imagen del clip posterior. Para ajustar el clip tan solo debemos colocar el cursor en entre los visores y moverlo hacia delante o hacia atrás.

Si situamos el ratón en el monitor haremos clic con el botón izquierdo y arrastramos el cursor hacia la izquierda para hacer retroceder la imagen o hacia la derecha para hacerla avanzar.

Si situamos el ratón entre los dos visores haremos clic con el botón izquierdo del ratón para movernos por las imágenes que tenemos en los dos visores.

5.4.- Cómo agregar una transición:

Para insertar las transiciones el liquid edition se hace como en los sistemas profesionales, lo cual quiere decir que no existe una pista especifica para las transiciones como en otros programas, las transiciones las situamos en la pista donde tenemos los dos videos, y la ponemos justamente entre ellos, con lo cual podemos poner transiciones en cualquier pista de video que tengamos en la línea de tiempo.

Para poder ver las transiciones y efectos de video que tenemos disponibles hacemos clic en el botón todos del explorador.

Y veremos todos los efectos en lugar de los estantes:

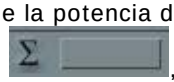
En real time transición tendremos las transiciones en tiempo real y en REAL TIME CLIP FX tendremos los efectos de video en tiempo real, en la carpeta CLASSIC CLIP FX, tenemos efectos especiales como el corrector de color avanzado o la cámara lenta dinámica.

Las transiciones que nos indican CPU, quiere decir que utilizan la CPU para el cálculo y las de GPU el procesador de la tarjeta gráfica. Las transiciones estándar como fundidos o barridos se realizan en tiempo real.

Vamos a hacer una prueba, por ejemplo ponemos dos videos en la línea de tiempo, a continuación cambiamos la vista del explorador para poder ver los efectos, seleccionamos una transición y la colocamos justo encima de los dos videos, veremos que aparece un rectángulo que representa la transición, como vemos en la imagen de arriba, para ver como queda la transición tan solo tenemos que darle a la barra espaciadora y lo veremos en tiempo real, si la versión de liquid edition que tenemos es la pro, también lo veremos en el monitor de video que tengamos conectado.

Si insertamos la transición y aparece una parte roja dentro del rectángulo, eso significa que no tenemos suficiente video para realizar la transición sin que aparezcan imágenes negras. Para solucionar este problema, debemos ajustar el clip hasta que desparezcan estas partes rojas o reducir el tiempo de duración de las transiciones, bien dándole al botón derecho encima de esta y eligiendo la opción duración o pinchando al final o principio de la transición y ajustándola. Si lo que queremos es ajustar el clip en vez de cambiar la duración tendremos que hacer lo siguiente si la parte roja esta a la izquierda, debemos ajustar el clip de derecha a izquierda, Si la parte roja esta a la derecha, debemos ajustar el clip de izquierda a derecha.

5.5.- Renderización es Background:

Cuando L.E. utiliza este tipo de renderización, está calculando los efectos y transiciones en segundo plano, es decir que a la vez que esta calculando nosotros podemos seguir trabajando si que nos moleste este hecho. Si seleccionamos en la ventana de renderización incluir segmentos amarillos L.E. renderizará todos los efectos conforme los vayamos insertando, si no la seleccionamos, solo renderizará aquellos efectos que no sean en tiempo real. La velocidad de renderización, dependerá de la potencia del equipo. La barra que tenemos en la esquina inferior nos muestra el progreso de la renderización  , y si pinchamos sobre el icono veremos la ventana de renderización.

6.- TITLE DEKO (TITULADOR)

Con esta herramienta podemos crear títulos, simplemente hacemos clic en el icono y se nos abrirá una pantalla en la cual podremos empezar a editar el titulo que queramos.

Lo primero que haremos será escribir un texto dentro de la ventana, la imagen que vemos al fondo de esa ventana, corresponde a la imagen en la cual está posicionado el cursor en la línea de tiempo. Las líneas rojas punteadas que vemos, nos hacen referencia al margen de seguridad para la TV, es decir que puede que si ponemos un título fuera de estos márgenes, en la televisión veamos el titulo cortado.

Si hacemos clic sobre el botón que hay a la izquierda de la barra de herramientas, podemos ver el titulo por la salida DV y comprobar que está correcto y bien alineado.

La barra de herramientas que tenemos situada a la izquierda de la ventana nos permite utilizar una serie de funciones como justificar un texto, rotar el texto, cambiar la forma o elegir otra imagen para el fondo.

La barra de herramientas que tenemos a la derecha nos permite elegir texturas para las letras. También encontramos arriba a la izquierda iconos que nos permiten elegir el tipo de letra o el tamaño.

Para especificar si el titulo será estático o tendrá un desplazamiento horizontal o vertical utilizaremos la barra de herramientas superior

. También podemos darle este tipo de efectos más adelante en la línea de tiempos, ya que L.E. interpreta el titulo como un video y podemos meterle cualquier efecto de video.

Cuando tenemos nuestro titulo terminado pulsaremos la tecla F12 para guardar el titulo, este se guardará en el estante que tuviésemos seleccionado antes de abrir el TITLE DEKO. Como decíamos antes para aplicar el titulo, solo tenemos que arrastrar el titulo a la pista que tengamos justo encima del video en la línea de tiempos, eso si queremos que aparezca el video detrás del titulo, si lo queremos al principio lo pondremos justo antes del video. Para alargar la duración del titulo solo tenemos que pinchar al final de este y con el botón pinchado arrastras hacia la izquierda o derecha según queramos acortar o alargar la duración del titulo.

7.- EDITORES EN L.E.

L.E tiene efectos predefinidos y la posibilidad de usar editores de efectos que permiten ser modificados a nuestro antojo y guardarlos para crearnos una biblioteca de efectos personalizados. Observamos que todos los editores se pueden usar en cualquier pista de video, da igual que la pista contenga videos, fotos o títulos.

7.1.- Efectos GPU frente a CPU

Si observamos los editores, veremos que tenemos varios tipos aunque son el mismo, por ejemplo, tenemos un EDITOR 2D CLASSIC que tenemos que renderizar a la fuerza, un editor 2d en tiempo real que se basa en el procesador (CPU) y un editor 2d en tiempo real pero basado en el chip de la tarjeta gráfica. Técnicamente da igual que se utilicen los efectos CPU o GPU, a no ser que tengamos un equipo cortito, en este caso es mejor utilizar los de GPU que se basan en la gráfica y no en el procesador. Si vamos a trabajar con varios efectos simultáneos, es conveniente que utilicemos de los dos tipos para equilibrar la carga de trabajo, así conseguiremos que no aparezcan puntos en los que el video baje de 25 FPS y nos veamos obligados a renderizar.

Si comparamos los editores clásicos y los de tiempo real veremos que aparte de la diferencia que uno es en tiempo real y el otro no, es que los clásicos ofrecen más variedad de parámetros para modificar.

7.2.- Vista previa en tiempo real

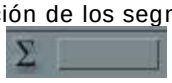
Cuando ponemos un video en la línea de tiempos o un efecto en un clip o una transición, veremos que en la parte de arriba de la línea de tiempo aparecen unos trozos numerados identificando a los videos o transiciones, estas partes suelen tener un color dependiendo de su estado, estos colores son los siguientes:

· **Gris:** Es el color que tiene cualquier video, foto o títulos que no tiene ningún efecto.

· **Verde:** Esto indica que tenemos esa parte renderizada y se reproducirá a 25fps.

· **Rojo:** Indica que tenemos que renderizar esta parte y hasta que lo hagamos no podremos visualizar esta parte.

· **Amarillo:** Cuando vemos este color en algún segmento, al reproducirlo si hay algún efecto, lo veremos en tiempo real aunque dependemos del rendimiento del ordenador.

En L.E. tenemos la posibilidad de gestionar la renderización de los segmentos que tenemos en amarillo, simplemente pincharemos en el icono del visor de renderización  y nos aparecerá una ventana donde se visualiza lo que se esta renderizando si habilitamos la casilla de “incluir segm. Amarillos” *LE* se ocupará de renderizar estos segmentos en segundo plano para poder seguir trabajando y de que se puedan visualizar todos los clips de la línea de tiempo con sus efectos en tiempo real independientemente del rendimiento que tenga el sistema.

Es recomendable activar esta casilla cuando esta apunto de acabarse el proyecto para ahorrar tiempo a la hora de exportar el proyecto a un dispositivo DV o a DVD. Si “incluir segm. Amarillos” no está habilitado liquid edition renderizará automáticamente aquellos segmentos que estén en rojo.

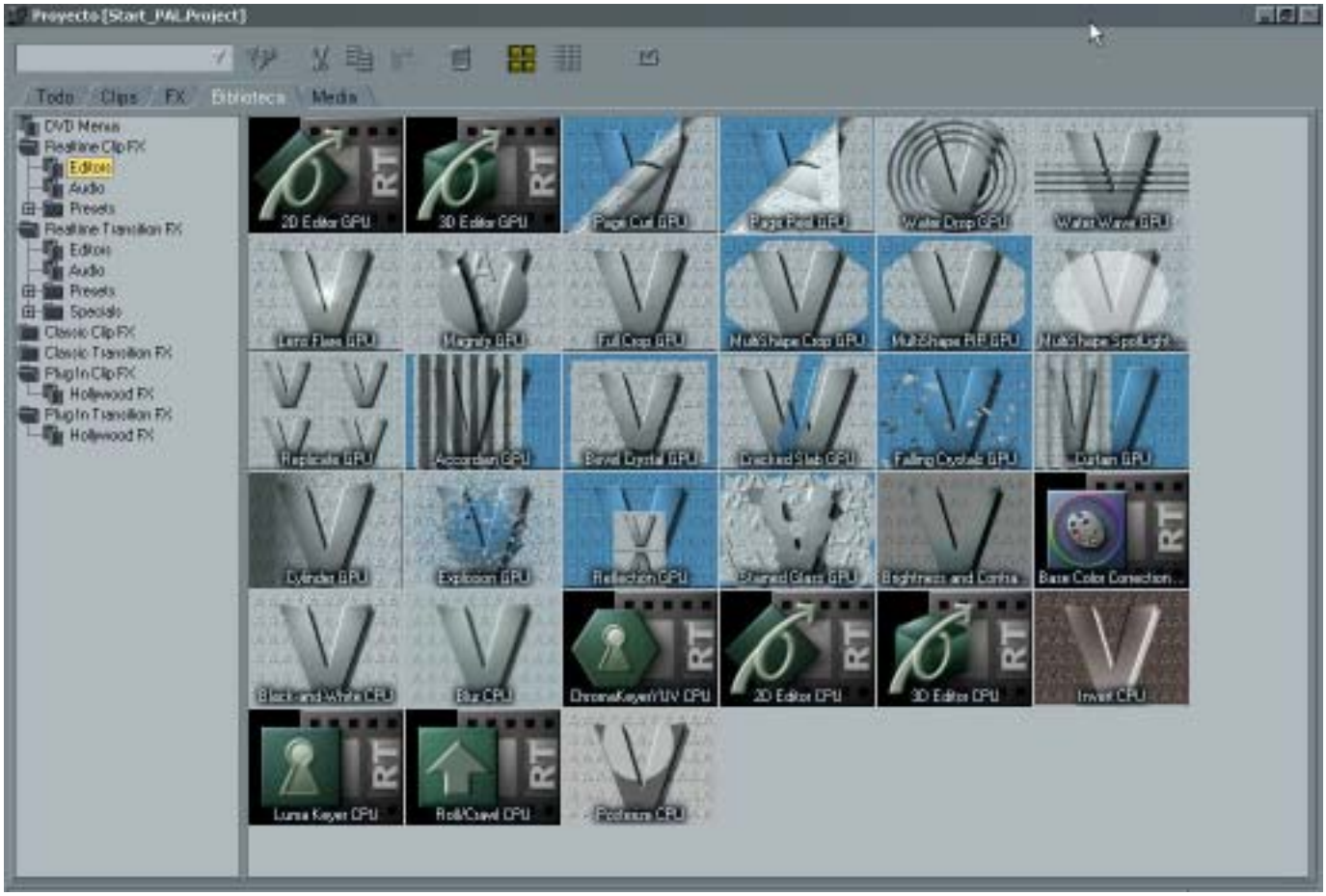
7.3.- Biblioteca FX e iconos

En liquid edition podemos encontrar distintos filtros y efectos y los encontramos en la biblioteca FX:

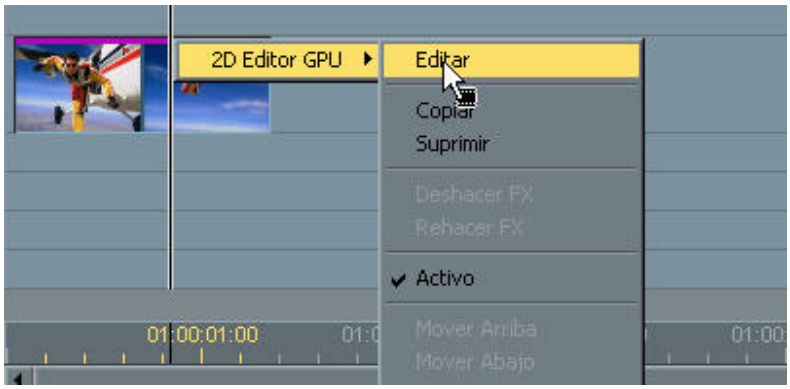
- **Filtros**: mosaicos, inversiones de color, posterización, solarización, etc.
- **Efectos de Color**: contraste, saturación, tintes, etc.
- **Animación 2D** (2D PiP).
- **Animación 3D** (3D PiP).
- **Vueltas de página**: desplazamientos verticales, horizontales, diagonales, etc.

• **Key de Croma**: pantalla azul, pantalla verde, key de luma, key de color.

• **Movimientos gráficos**: acercarse y alejarse con zoom, tomas con efectos 3D.



Si queremos insertar un efecto de video, solo tenemos que arrastrarlo desde la biblioteca y ponerlo encima del clip en la línea de tiempo, y veremos que en la parte superior del clip aparece una banda rosa, si pinchamos encima con el botón derecho del ratón y seleccionamos la opción de editar podremos cambiar los valores de este efecto.



Si hemos modificado este efecto y queremos guardarlo, solo tenemos que dar al botón derecho encima de la banda rosa y darle a la opción copiar, y dentro de cualquier estante darle a pegar, y tendremos nuestro efecto personalizado.

En la biblioteca FX encontramos efectos de clip o video, que se pueden aplicar a todo el video y efectos de transición que se aplica para cambiar de un clip a otro, aunque podríamos utilizar este tipo de efecto para hacer algún tipo de filtro.

7.4.-Picture in Picture con el Editor 2D

Primero veremos como actúa un editor 2D. Como ejemplo pondremos el mostrar un video dentro de otro video (picture in picture). Lo primero que haremos será poner en la pista principal de video, el clip que queremos que tenga la resolución normal y se muestre completo en la pantalla. Ahora en la pista superior pondremos el clip que queremos mostrar en la esquina superior en un tamaño menor que el clip principal. Una vez situados los dos clips colocaremos el efecto de video editor 2d en el video que queremos escalar la imagen (reducir el tamaño).

Para editar el efecto le daremos al botón derecho sobre la banda rosa y seleccionamos editar efecto 2d, se nos abrirá una ventana en la que podremos modificar los parámetros de la imagen para ajustarlos a nuestras necesidades, entre estos valores se encuentran los siguientes:

· **Cambio de tamaño.-** Para cambiar el tamaño de la imagen, lo haremos manipulando el menú de tamaño que vemos en la parte de la izquierda, podemos variarlo tanto vertical como horizontal, también podemos utilizar el icono de para cambiar el tamaño directamente en la imagen con el puntero del ratón. Si reducimos el tamaño comprobaremos que de fondo aparece el clip que tenemos situado debajo del clip al que hemos metido el efecto.

· **Rotación.-** Esta opción nos permite rotar el video hacia la derecha o izquierda, variando el valor del menú rotación de la izquierda, también tenemos un icono en la parte de la derecha que nos permite rotar el video pinchando con el puntero del ratón sobre el clip.

· **Posicionamiento.-** Si utilizamos el icono de posicionamiento podremos colocar la imagen en cualquier parte del video, también podemos colocarlo fuera del video, pero hará falta la herramienta Zoom para visualizar todos los elementos.

· **Zoom de ventana.-** Esta herramienta nos permite manipular el tamaño de la ventana de vídeo para poder así contar con áreas de pantalla que normalmente no están disponibles. Para ampliar imagen hacemos clic en la lupa y ascendemos el cursor, para reducir haremos lo contrario.

· **Sombra.-** Con esta herramienta podremos crear una sombra a la imagen que hemos reducido, dentro de este menú podemos cambiar la transparencia de la sombra, la suavidad, el color, etc.

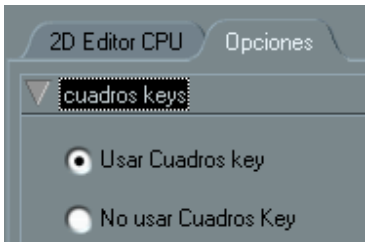
Además de los parámetros anteriores, también podemos crearle bordes tanto horizontales como verticales, podemos también hacer que la imagen que hemos escalado sea más transparente modificado el menú de transparencia, podríamos también recortar cualquier parte de la imagen en el menú recortar que nos puede ser útil para eliminar pequeños bordes negros.

7.5.- Editor 2D y Cuadros Key

A continuación explicaremos y veremos como se utilizan los cuadros keys para crear trayectos.

Los cuadros key son puntos en el video donde se han modificado los parámetros permitidos por el editor como tamaño, rotación, borde, etc. Nosotros desde LE podemos ir creando cuadros keys para ir realizando movimientos mas complejos de la imagen y lo que hará LE es ir cambiando los parámetros modificados entre un cuadro key y otro gradualmente. Por lo tanto, utilizamos la configuración de posicionamiento para mover las imágenes, cambiar de tamaño para crear efectos de zoom, transparencias para fundido graduales, rotaciones 3D, etc.

Primero iremos a la pestaña de opciones situada en la parte superior izquierda del menú 2d editor y seleccionamos “Usar cuadros Key”.



Si nos fijamos en la línea de tiempo que hay debajo del monitor de vista previa veremos que aparecen dos rombos uno al principio y otro al final. Estos rombos son cuadros key y definen el inicio y el final de la animación 2D. Como hasta ahora no hemos cambiado nada, veremos que la imagen esta estática. Cada cambio que hagamos en un punto de esa imagen crea automáticamente un nuevo cuadro key.

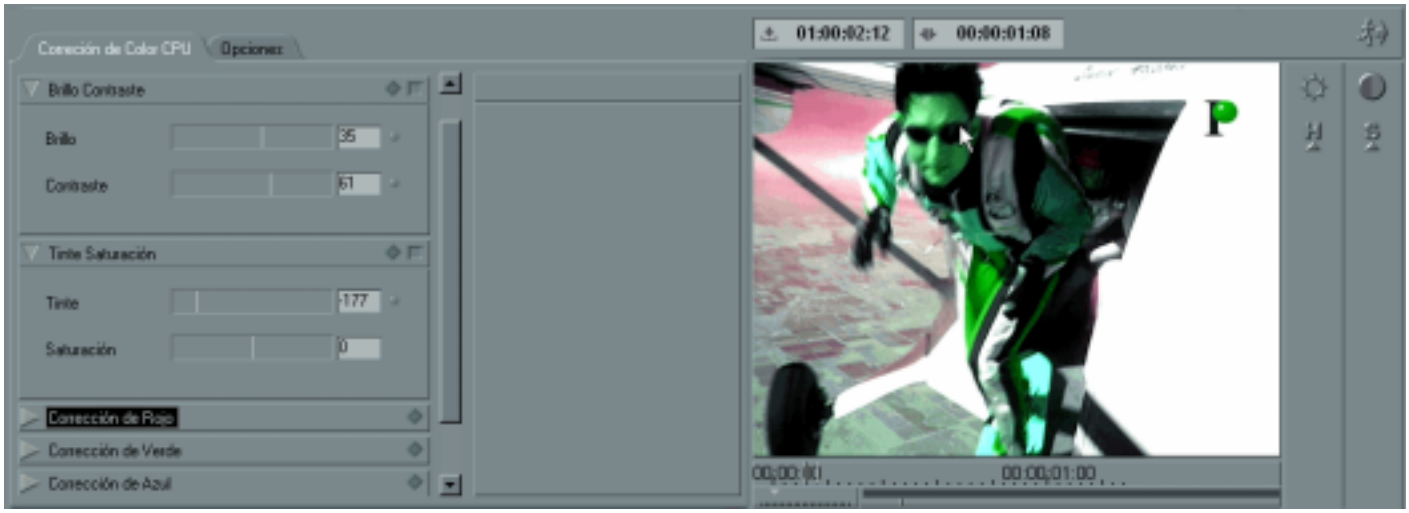
Por ejemplo si nos situamos en mitad de la línea de tiempo de la vista previa y cambiamos el tamaño de la imagen, veremos que al situarnos en el primer cuadro key se ve la imagen a pantalla completa y conforme nos acercamos al cuadro key intermedio esta va reduciéndose y si seguimos hasta el cuadro key final veremos que la imagen retoma gradualmente otra vez su tamaño.

Si pinchamos encima de un rombo se activaran los iconos de copiar y pegar cuadro key, esto nos es útil para configurar dos cuadros key con los mismos parámetros. También tenemos un icono para eliminar cuadros keys.

Encima y a la derecha de cada menú de editor aparece un rombo , si se utilizó el editor en el cuadro key en el que se encuentra el cursor de reproducción, al hacer clic en este rombo y colocarlo en la imagen, el editor aplica automáticamente esta configuración a todos los cuadros key. Al colocarlo en el icono que representa un cuadro key, el editor aplica la configuración a esa imagen solamente. Los cuadros keys operan igual para todos los editores.

7.6.- Corrección del color de base

Este corrector de color lo podemos utilizar para conseguir buenas imágenes para que un clip encaje con otro, podemos variar parámetros como el Contraste, Saturación y Brillo para ajustar de los colores. Si además utilizamos la corrección de la gama RGB (Red, Green, Blue) podemos quitar o añadir un color concreto en la imagen.



7.7.- Croma Key Editor

Con esta herramienta tendremos la opción de elegir un color en la imagen y hacerlo transparente, para que aparezca otra imagen debajo de esta.

Si aplicamos el filtro key de croma solo tendremos que seleccionar el cuenta gotas con el ratón y pinchar en el color que queremos que sea transparente. Usando la Discriminación y Saturación podemos establecer la pureza de este color. Si se incrementan ambos parámetros incluiremos más píxeles en el key. Si utilizamos el parámetro de Potencia seleccionaremos los colores definidos. Si queremos que estos parámetros cambien durante el tiempo o que el color que se elija para hacerle la transparencia sea distinta en el video, usaremos la opción de cuadros key para definir los valores que queremos que cambien.

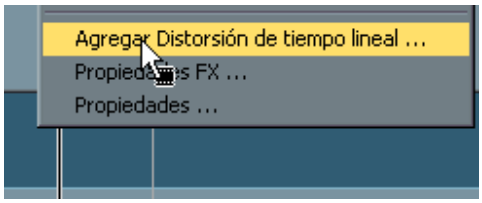
Abajo vemos dos imágenes una con el croma y otra si en el, en la primera vemos que el cielo es azul, pero en la de abajo vemos que está negro, eso es porque hemos seleccionado con el cuenta gotas ese color azul, así que ahora si pusiésemos un video debajo (en este caso he puesto un video de color verde) veríamos ese video como muestra la tercera imagen:

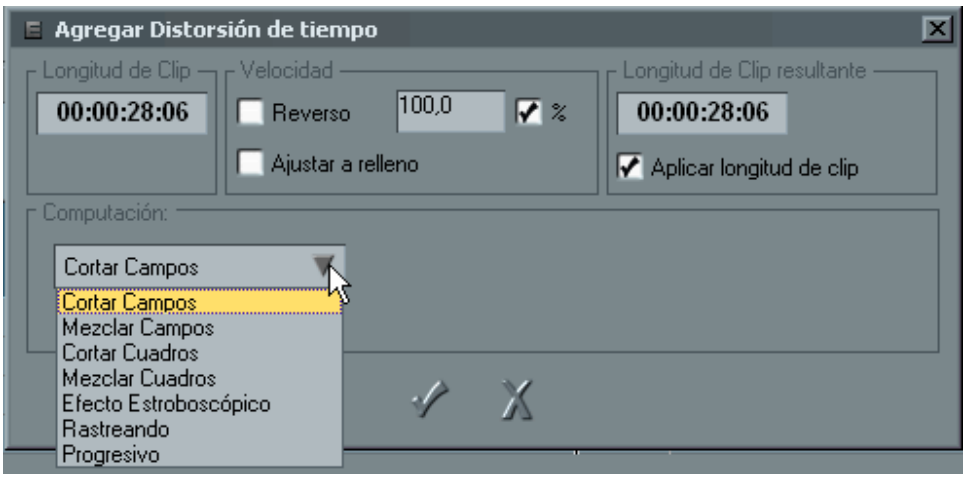
00:00:10:00
00:00:20:00

01:00:00:13
00:00:28:06
Tinte
Ángulo
Saturación
Desplazam. Key
00:00:10:00
00:00:20:00

7.8.- Movimiento Rápido y Lento lineal

Para aplicar la cámara lenta lineal le damos al botón derecho sobre el video que tenemos insertado en la línea de tiempos y pinchamos en agregar distorsión de tiempo lineal (este tipo de cámara al ser lineal solo podremos usarla para cámara lenta, rápida o marcha atrás pero nunca mezclando una con otra).





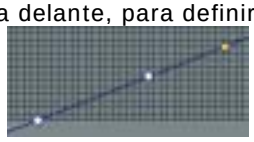
Bueno si nos fijamos en la imagen en el lado izquierdo tenemos la **longitud del clip**, este es el tiempo que dura el clip original, en este caso veintiocho segundos con seis centésimas.

En el **panel de velocidad** encontramos una casilla que es el reverso si la seleccionamos nos permitirá hacer que la cámara vaya marcha atrás, en el cuadro que hay justo al lado le diremos en tanto por ciento que tipo de cámara queremos aplicar, es decir el 100% es la velocidad normal del clip, si está por encima es cámara rápida, si esta por debajo es cámara lenta.

En el cuadro de **longitud de clip resultante** vemos el tiempo que tendrá el clip después de aplicar la cámara lenta o rápida, si es una cámara lenta la longitud del clip aumentara, si es una cámara rápida esta longitud disminuirá. Si seleccionamos aplicar longitud de clip entonces este cambio de longitud se aplicara al video en la línea de tiempos, si desactivamos esta opción lo que sucederá será que si aplicamos una cámara lenta el video que tendría que aumentar su duración para verla entera se cortara cuando llegue a la longitud original del clip.

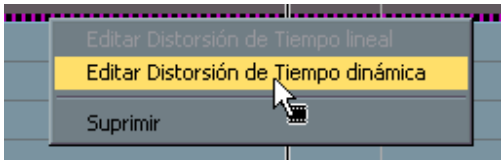
El **modo de computación** es el tipo de cálculo que hace el programa para obtener la cámara rápida o lenta, para obtener los mejores resultado es mejor que elijamos mezclar campos, mezclar imágenes o progresivo. Si en el video aparecen objetos con movimiento lento es mejor usar cortar campos, si por el contrario son movimientos rápido es mejor mezclar campos. Pero claro está lo mejor es comparar con varios de los tipos de computación ya que varían según el tipo de imagen.

7.9.- Distorsión de tiempo dinámica

Con el efecto de Cámara lenta dinámica podemos controlar, tanto la velocidad de un clip como la dirección de este, es decir marcha atrás o hacia delante, para definir estos cambios en el video utilizaremos cuadros key, que son puntos que fijamos en las gráficas  en el momento que cambiamos algún parámetro de la velocidad y dirección del video.

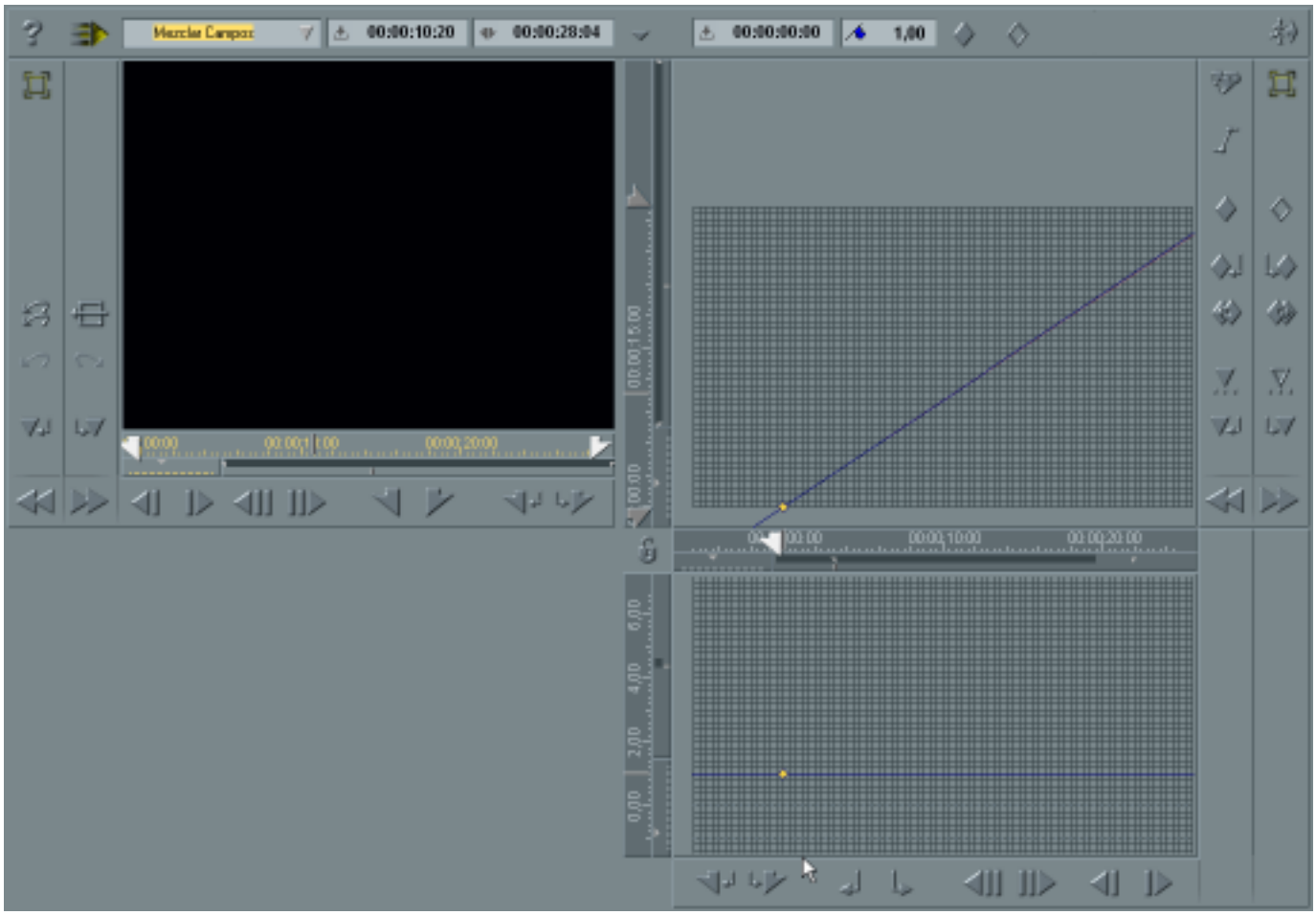
7.9.1.- Como se aplica

Nos vamos al estante de CLASSIC CLIP FX y seleccionamos el efecto TIME WARP EDITOR y lo soltamos sobre el video que tenemos en la línea de tiempos, o bien sobre el video le damos al botón derecho seleccionamos agregar distorsión de tiempo lineal y después sobre la línea punteada que nos aparece debajo del video, otra vez botón derecho y editar distorsión de tiempo dinámica.



7.9.2.- Controles y pantalla

Bueno en la pantalla nos encontramos lo siguiente, el visor de video que nos muestra el video fuente o resultante según nos movamos en la línea de tiempos que hay debajo del video (video fuente) o en la del diagrama de la derecha (video resultante).



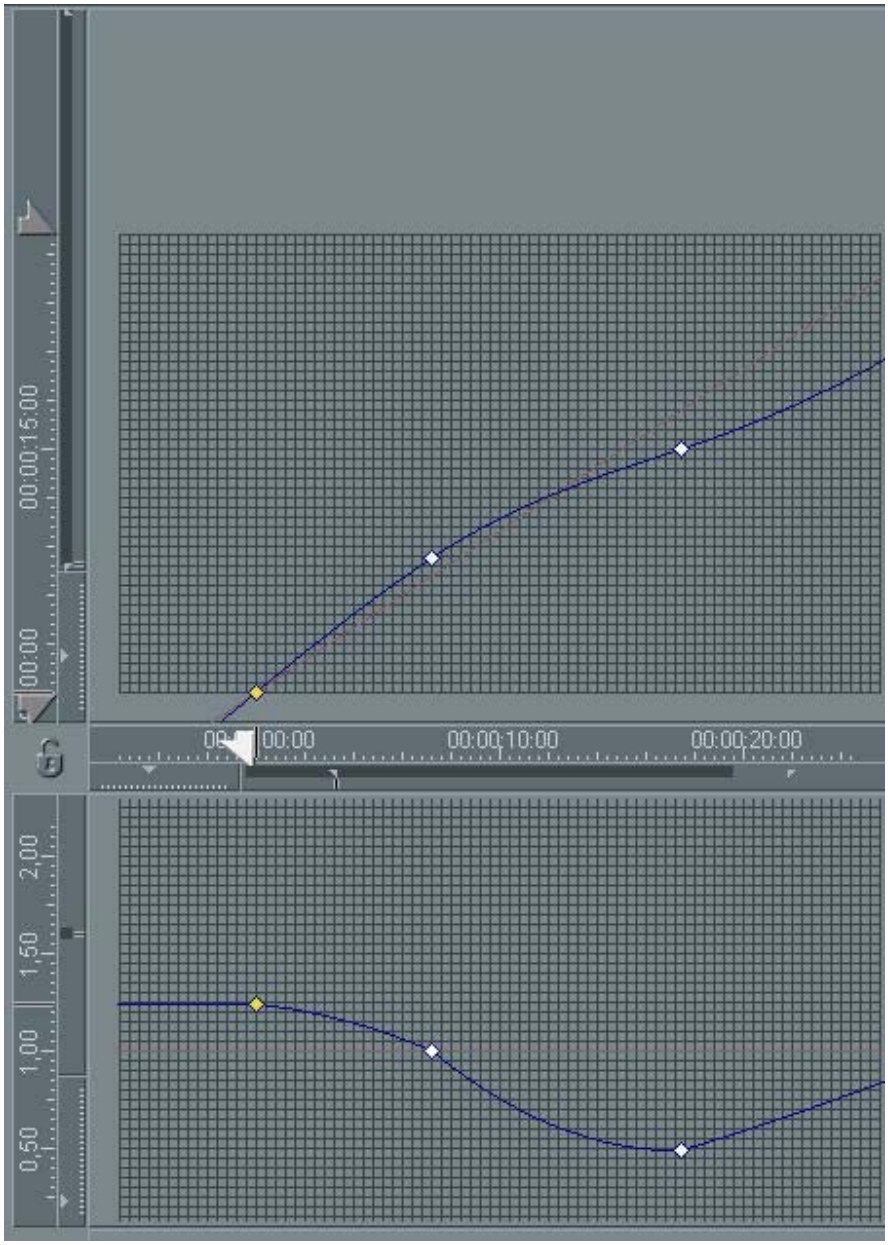
Para poder visualizar las dos gráficas hay que darle al triangulito que hay a la izquierda de la banderita azul.

En el diagrama de arriba a la derecha vamos a controlar el tiempo que va a durar el video, vemos que hay una línea roja, en esta imagen coincide con la azul, que marca el tiempo original del video, en el cuadro que empieza y en el que acaba.

En el diagrama de abajo a la derecha vamos a controlar la velocidad, la línea roja nos mostrara la velocidad actual del video, por defecto 1,00 velocidad que vemos en el cuadro superior que contiene una banderita azul.

Los valores de velocidad y tiempo podemos variarlos estableciendo cuadros key en las graficas, estos se establecen situándonos en la línea de tiempos de la gráfica de tiempo (superior derecha) y dándole al rombo que hay situado al lado del cuadro que marca el valor de la velocidad, el de la banderita azul

. Si hacemos esto veremos que se establece un rombo el cual podemos desplazar haciendo que la línea de la grafica varíe, de igual forma en la grafica de velocidad podemos hacer lo mismo.



Hay que tener clara una cosa, cuando nosotros variamos la velocidad de un video, esto afecta al tiempo de reproducción de este, por ejemplo, si tenemos un video que dura 2 minutos, si le aplicamos una cámara lenta, este aumentara de tiempo según sea esa cámara más lenta o mas rápida, de igual forma si aplicamos una cámara rápida el tiempo del clip disminuirá de dos minutos a uno o uno y medio. Con esto quiero que entendáis que las dos gráficas están vinculada tanto la superior mide el tiempo de duración del video como la inferior que mide la velocidad y si la de velocidad la aumentamos en la del tiempo del video deberemos de acortarlo, porque si no, lo que nos pasaría es que el video duraría 2 minutos pero como hemos hecho una cámara rápida durara 1 minuto y medio y el otro medio minuto será el ultimo fotograma congelado.

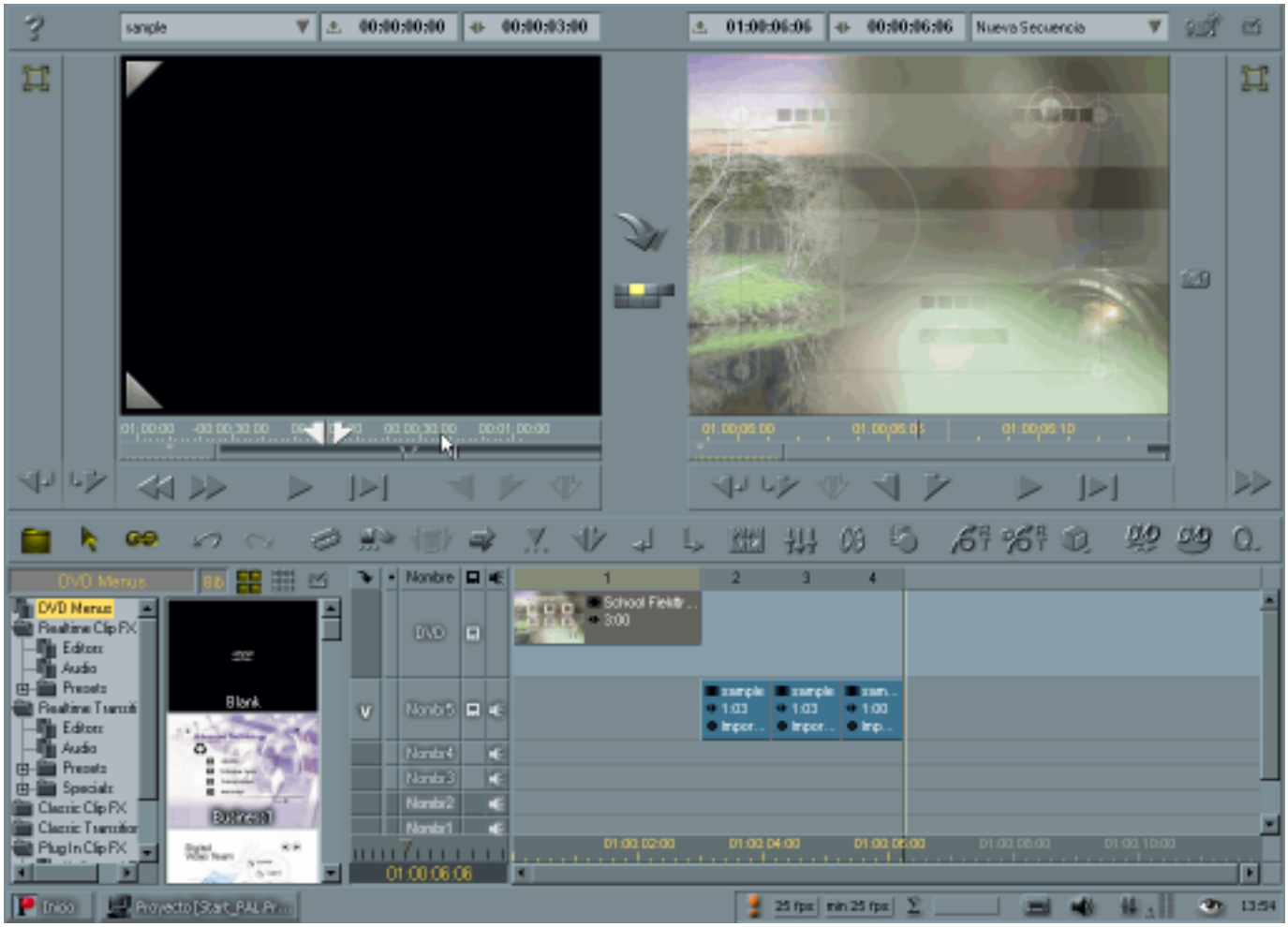
Bien dicho esto para saber que velocidad estamos aplicando en la grafica de velocidad, tenemos que fijarnos en el valor de la banderita azul, si esta es 1,00 es la velocidad norma, entre 0,99 y 0,01 es cámara lenta, si el valor es 0,00 es imagen congelada, si es de -0.01 es cámara atrás, y si el valor está por encima de 1,00 es una cámara rápida.

Ahora ya solo queda jugar con las gráficas para acelerar y decelerar el video. Si nos perdemos en las gráficas tan solo tenemos que darle al icono de los prismáticos .

8.- MENUS DE DVD

8.1.- Crear la pista de DVD e insertar un menú

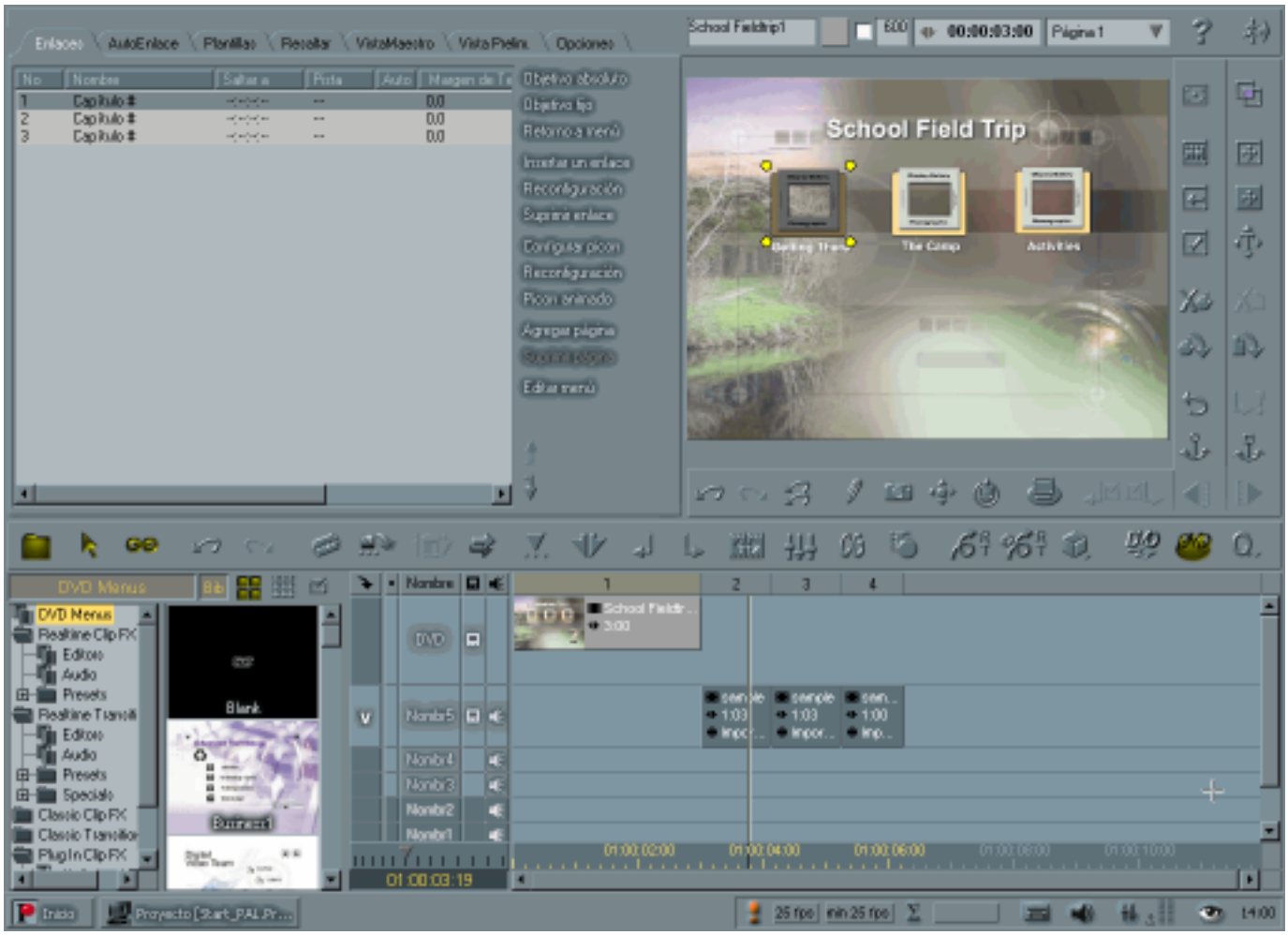
Como veis en la imagen tengo un montaje con tres videos en la línea de tiempos. Para crear la pista de DVD, podemos coger he irnos al estante de menús de DVD, en los efectos, pinchar sobre cualquier menú y arrástralo al visor fuente (el de la izquierda) o al visor destino, nos situamos en la línea de tiempos al principio y con el modo de edición en estilo de film (debajo de la flecha que hay entre los dos visores debe de estar en amarillo) le damos a la flecha que hay en tres los dos visores y lo mando a la línea de tiempo con lo cual genera la pista de DVD y desplaza la edición hacia la derecha para insertar el menú. La cosa se quedaría como vemos en la imagen.



Bien una vez creada la pista del menú, vamos a editar el menú y asignaremos los capítulos.

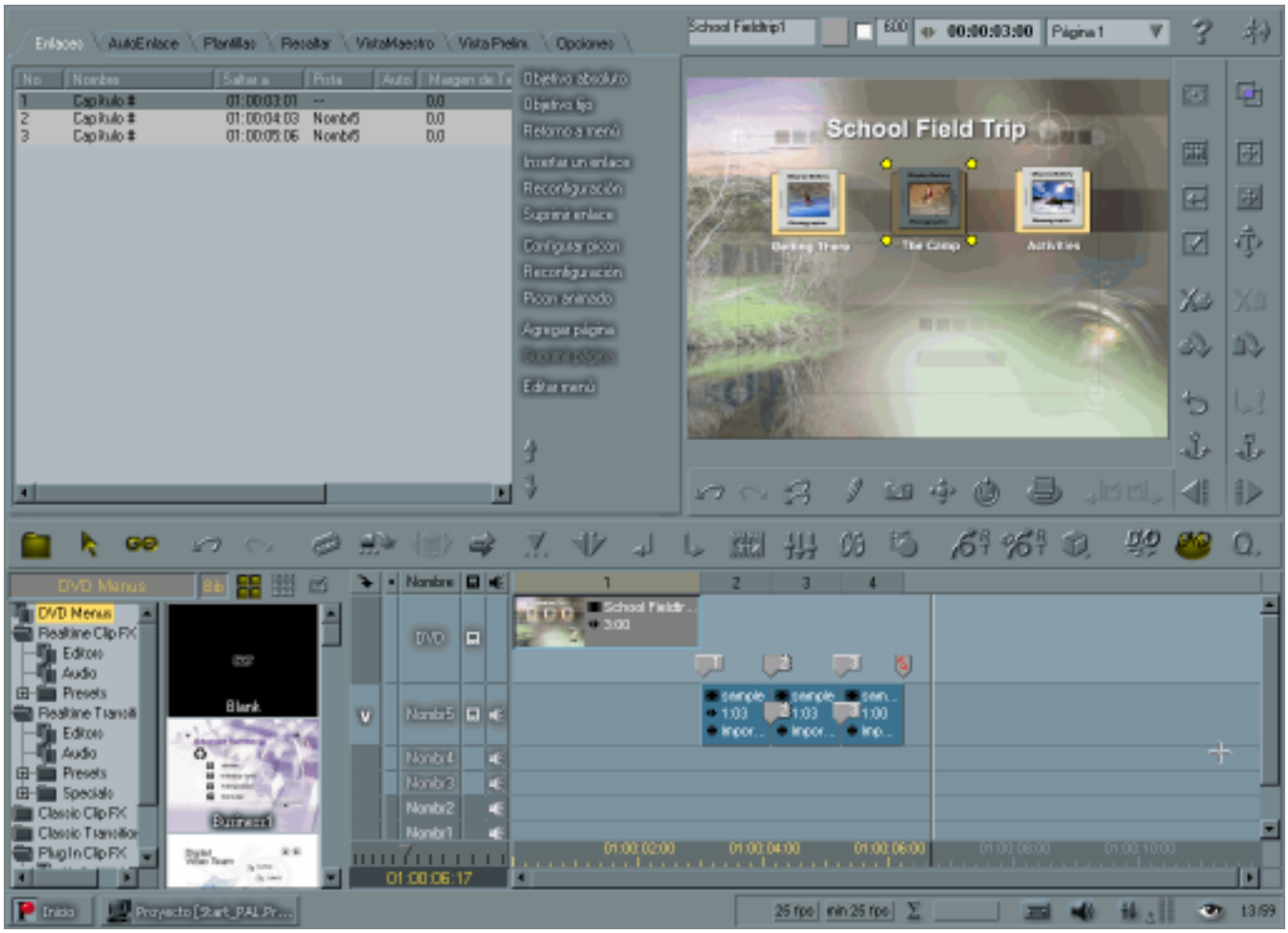
8.2.- Asignar los capítulos

Para entrar en la edición del menú, pinchamos dos veces sobre el menú que tenemos en la pista de DVD (una anotación, si queremos aumentar la duración del menú de DVD, solo tenemos que pinchar en la esquina del menú y arrastrar sin soltar hacia la derecha para alargar el tiempo) y entraremos en la pantalla de configuración del menú, como muestra la imagen:



La primera pestaña nos indica los enlaces, es decir los capítulos de los que disponemos, para asignarlos simplemente pincharemos en la pantalla de edición, en el capitulo, y sin soltarlo lo llevaremos a la línea de tiempos al momento exacto donde queremos que empiece dicho capitulo.

En la siguiente imagen se ve que se han asignado tres capítulos:



El primero que vemos esta asignado a la pista de DVD (al soltar el capitulo lo hemos hecho encima de la pista de DVD) por lo que aunque movamos el video que hay debajo, el capitulo no se moverá (esto es un objetivo absoluto, el primer capitulo siempre hay que ponerlo así), el segundo esta asignado al video porque lo he soltado en la pista de video, así que si movemos el video el capitulo se moverá con este (esto es un objetivo fijo). En cuanto asignamos los capítulos en la pantalla del menú (arriba a la izquierda vemos que se muestra en cada capitulo el primer fotograma del video, esto se puede cambiar mas adelante lo veremos). Para asignar un retorno a menú, para que cuando termine el video regrese al menú simplemente no situamos en la línea de tiempos en el lugar que queremos el retorno y le damos a retorno a menú que se encuentra la tercera opción entre la pantalla de los capítulos y el visor del menú.

Bien este es un menú sencillo ahora empezaremos a complicarlo.

8.3.- Editar un menú y fondos con movimiento

Ahora vamos a editar el menú para ello le damos a la opción que hay entre el visor del DVD y los capítulos, editar menú, y se nos abre la pantalla de edición del menú:

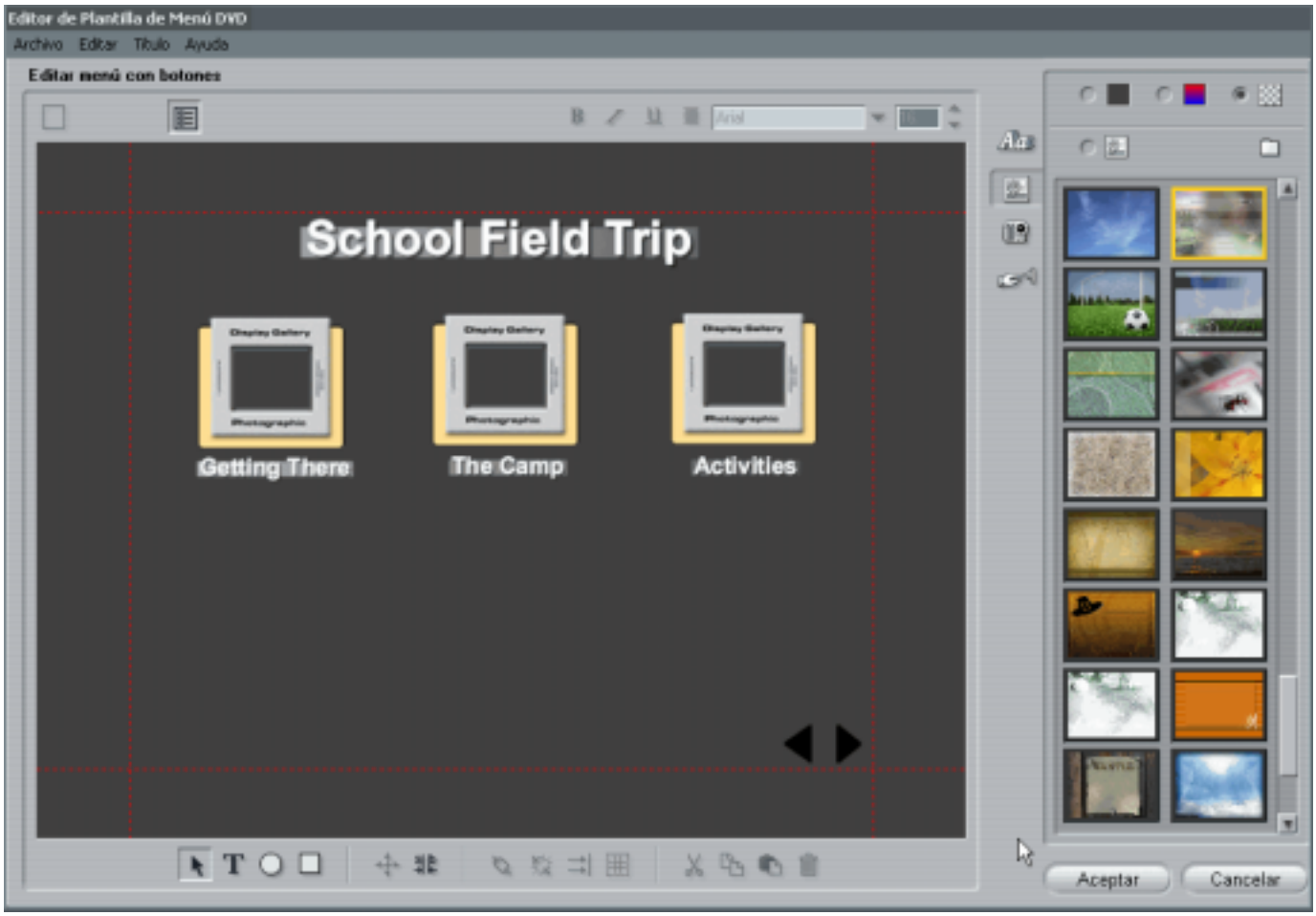
En esta pantalla vemos que entre el visor de DVD y el cuadro de la derecha tenemos 4 iconos:

En la primera , podemos modificar los tipos de letras del menú, la anchura, textura, etc.

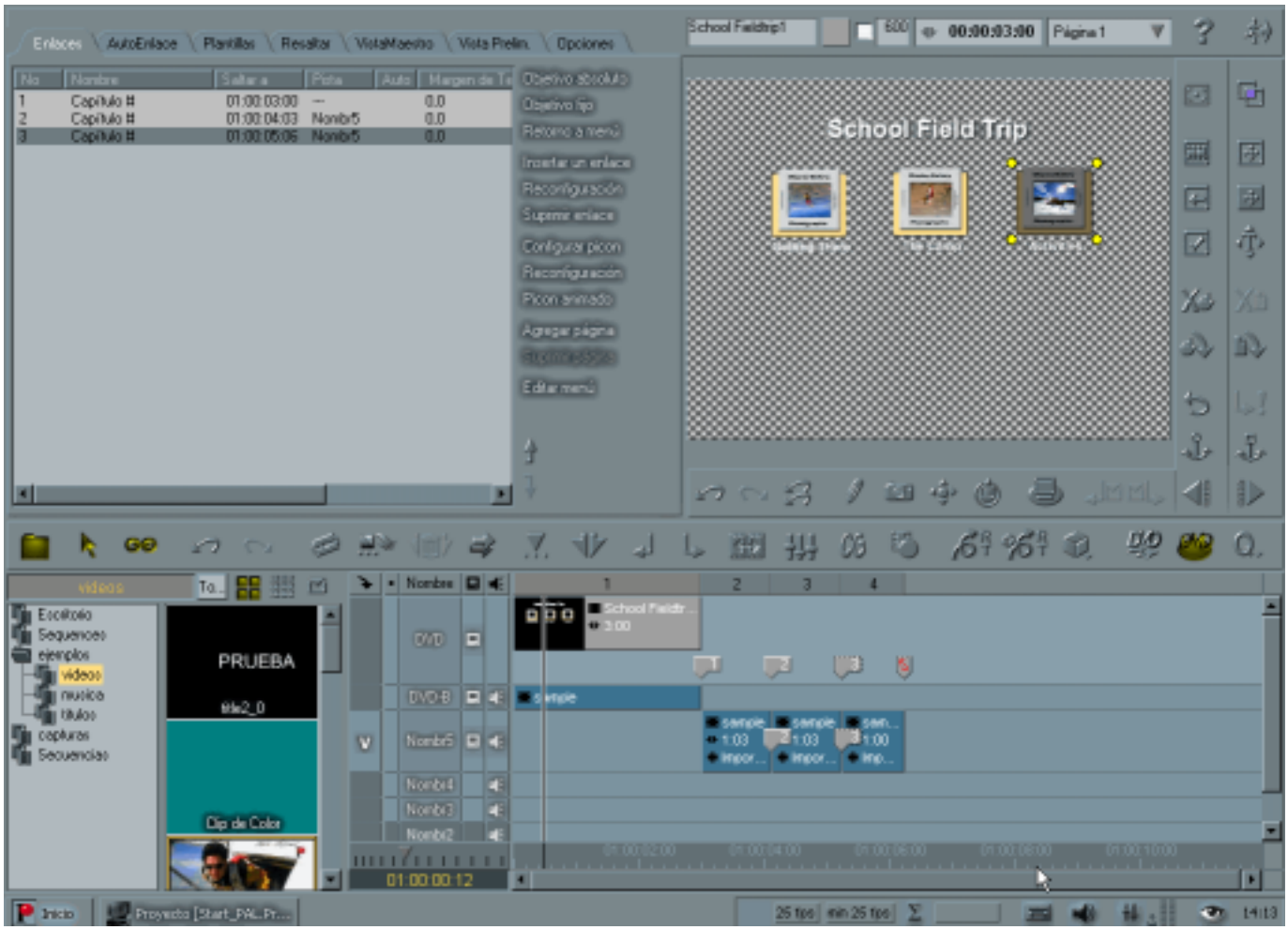
La segunda opción , es donde elegimos el fondo del menú ya sea con lo predefinidos o bien dándole al icono para elegir uno propio. Si nos fijamos arriba a la derecha hay tres recuadros uno negro, otro azul y rojo y otro a cuadros, si elegimos este dejamos el fondo transparente y mas adelante podremos meter un video como fondo animado del menú, este es el que dejaremos.

La tercera opción nos permite meter imágenes en el menú de DVD y la cuarta opción nos permite cambiar los iconos de los botones y pasos de página. Si eliminamos los iconos de los capítulos, cuando pasemos a liquid edition los capítulos desaparecerán también.

Lo que haremos será dejar el fondo transparente para añadir un fondo con un video en movimiento, para ello nos vamos a la segunda opción y seleccionamos el icono de cuadros, y le damos a aceptar:



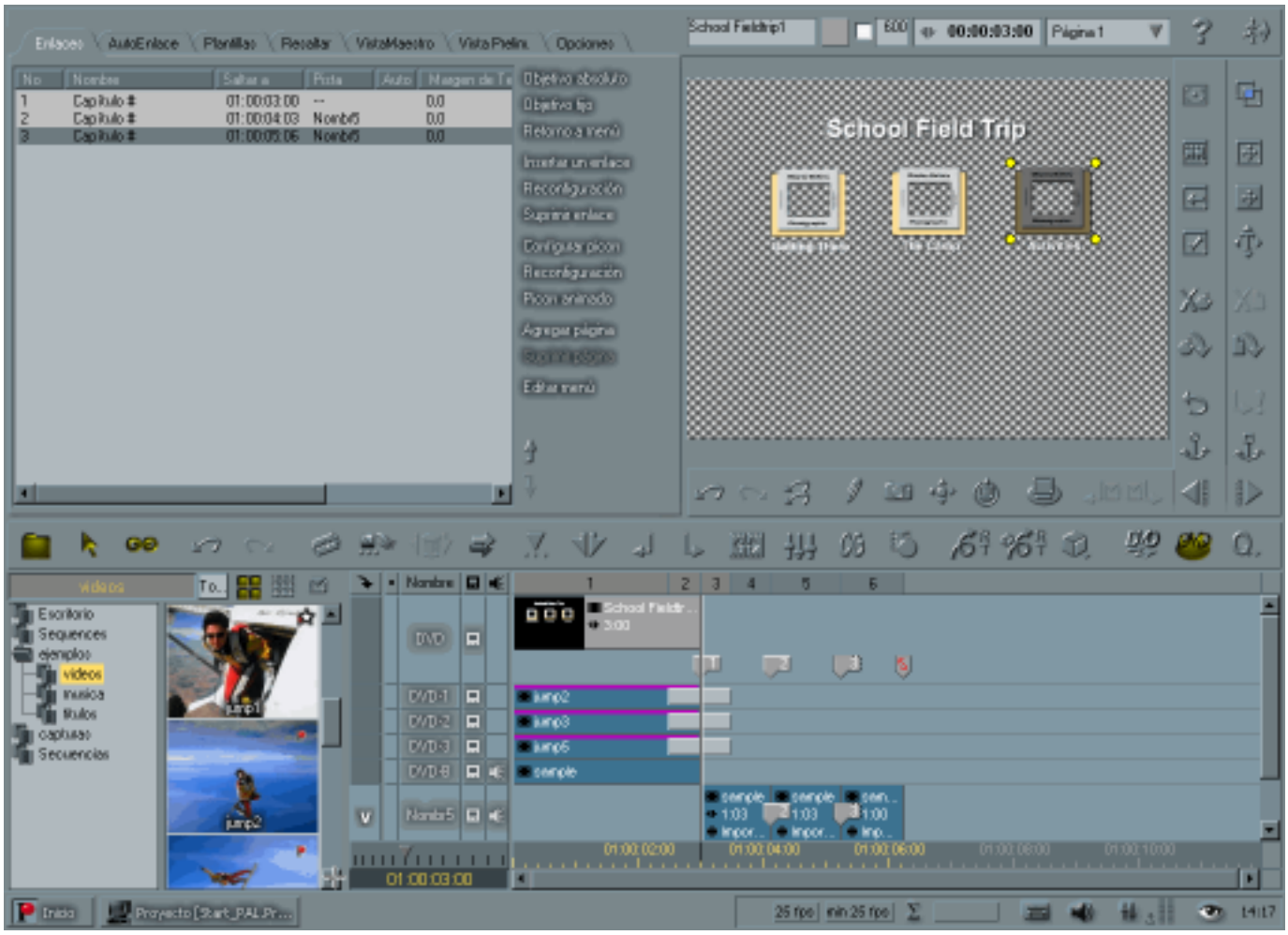
Veremos que cuando le demos a aceptar, volvemos a la ventana de asignación de capítulos, si nos fijamos en la ventana de vista previa veremos que está a cuadros, para añadir un video al fondo, solo tenemos que pinchar en el video que queramos poner y arrastrarlo hasta el fondo de cuadros y soltarlo, veremos que en la línea de tiempos se crea otra pista con el video ahí, si nos vamos al icono de vista preliminar veremos el video en movimiento.



Para poner videos en movimiento en las ventanas de los capítulos, simplemente pincharemos en el video y lo arrastramos a la ventana de vista previa y los soltamos en el picon. Veremos que se crea otra pista de video en la línea de tiempos con este video.

Estos videos que tenemos en la línea de tiempos en la pista de DVD podemos insertarle efectos de video y transiciones para hacer fundidos como un video normal.

Si además queremos meter una pista de audio en el menú, tan solo tendremos que poner la canción justo debajo del menú, en una pista nueva que creemos que sea de audio.



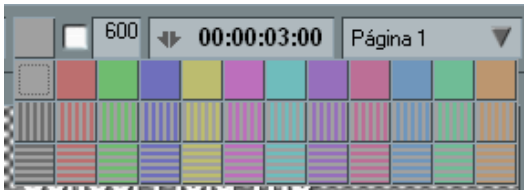
Para ver un video de introducción antes del menú, solo tendremos que insertar el video antes del menú en la pista de video principal.

8.4.- Menús anidados

Para crear un sistema de menús anidados solo tendremos que poner en la pista de DVD tantos menús como queramos y mediante la asignación de capítulos de cada menú relacionar unos con otros.

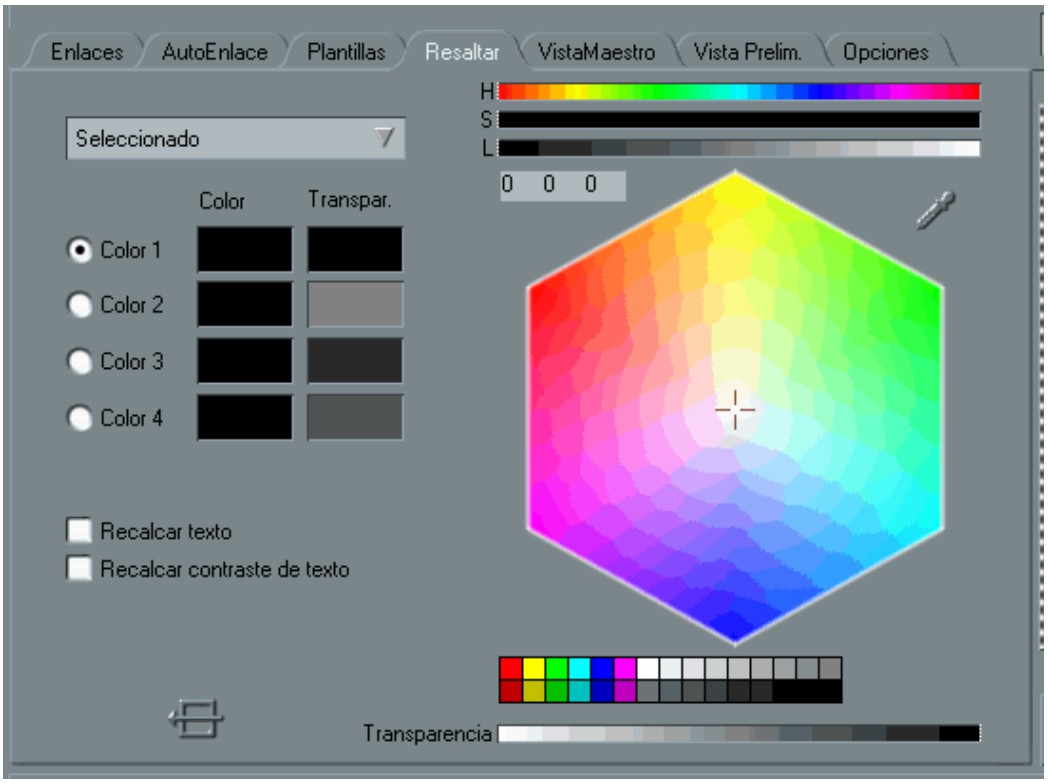
Por ejemplo ahora explicaremos la imagen que tenemos justo arriba, en la pista de video principal **Nombre5,** hemos metido un video a modo de introducción que se reproducirá antes del primer menú, cuando llegue al primer menú, veremos un video de fondo en movimiento que es la pista DVD-B, los otros tres video que hay arriba pertenecen a los videos que hemos asignado a cada botón del menú, además les hemos puesto una transición para que acaben con un fundido en negro.

Los capítulos que le hemos asignado a este menú son tres, el uno y el dos van a un determinado punto del video, justo después tenemos un retorno al menú principal, el tercer enlace del primer menú va directamente al segundo menú al que le hemos asignado el color verde, para diferenciarlo del primero, esto lo podemos hacer pinchando en el icono del cuadrado gris y saldrá una paleta de colores, bueno, en el segundo menú, volvemos a tener tres enlaces los dos primeros nos llevan a partes del segundo video y el tercero al primer menú. Haciendo esto hemos conseguido hacer una navegación entre varios menús.



Además de poder asignar un color para cada menú, en la imagen de arriba podemos decirle señalando la casilla en blanco que queremos que pasado un tiempo salte del menú y vaya al primer capitulo.

Si seleccionamos la pestaña de resaltar podremos asignarle un color determinado al botón cuando se selecciona.

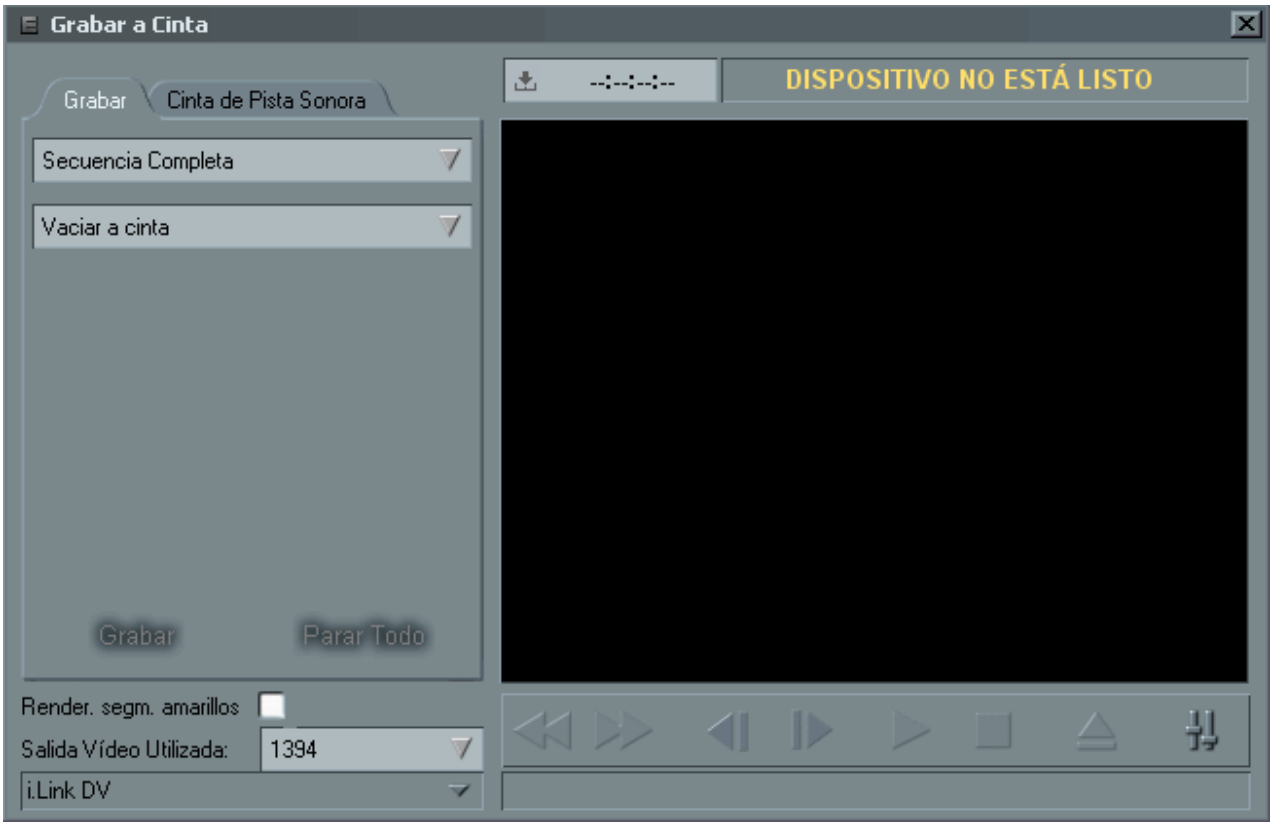


9.- EXPORTAR NUESTRO TRABAJO

Una vez terminado nuestro montaje podremos elegir varias formas de exportarlo:

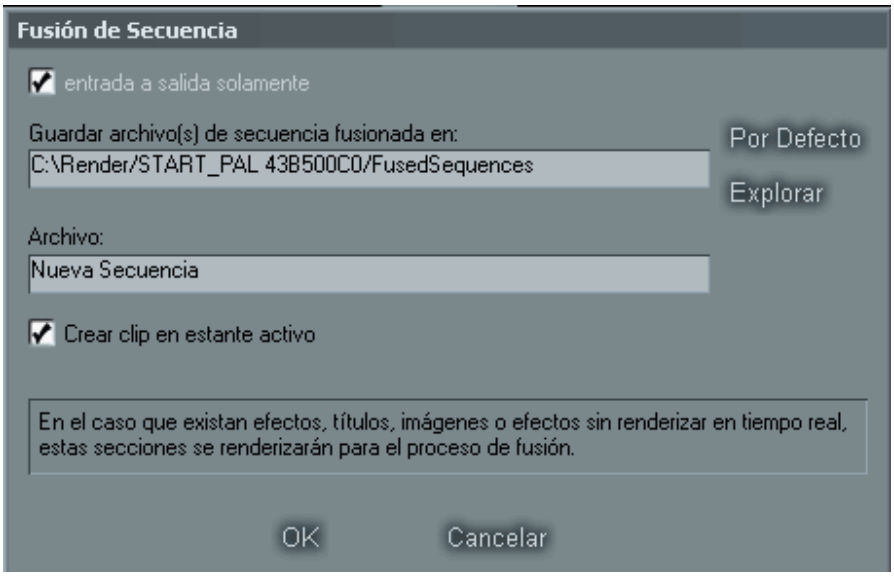
9.1.- Exportarlo a un dispositivo DV

Para ello nos vamos al menú inicio→Herramientas→Grabar a cinta, si hemos utilizado la opción de incluir segmentos amarillos, podremos mandarlo de inmediato, si no es así primero tendremos que renderizar el proyecto. Deberemos de ajustar la cinta en el punto que queramos que se empiece a grabar la edición.



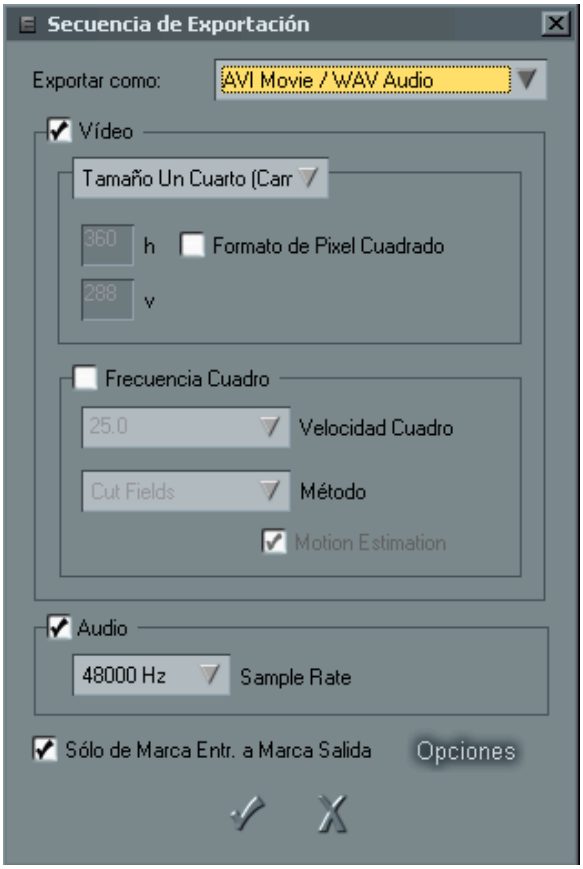
9.2.- Exportarlo a Formato AVI

Con la opción de fusión de secuencia crearemos un archivo AVI con la edición que hemos realizado, para ello nos iremos a inicio→Herramientas→Fusión de secuencia.



9.3.- Exportarlo como video

Con esta opción podremos exportar nuestra edición a otros formatos de video distintos al AVI, para ello nos iremos a inicio→herramientas→exportar como…, los formatos que disponemos son los siguientes:



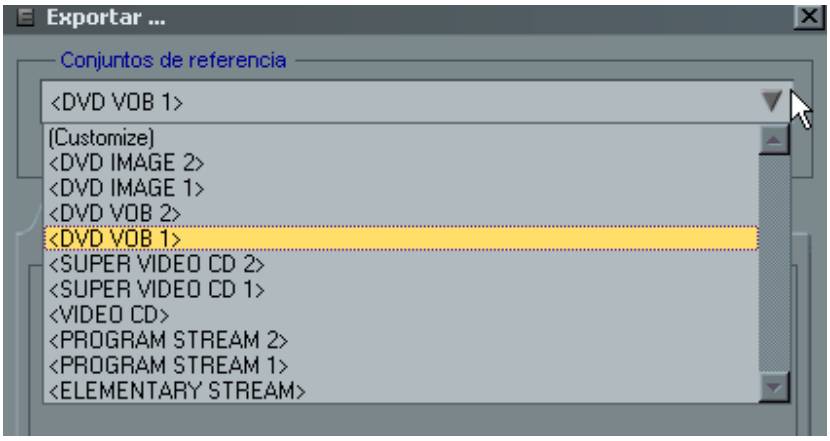
9.4.- Exportarlo a DVD

Otra de las opciones que podemos elegir es exportar nuestro proyecto a DVD. Para ello nos vamos a inicio→herramientas→Exportar a DVD, SVCD.

Las distintas opciones que disponemos para exportar son:

· Exportar a un archivo m2v, para realizar la autoría con otro software distinto.
· Exportar a VCD o SUPER VCD, para poder meter nuestro proyecto en un CD.
· Exportar a una imagen de DVD, no crea un fichero para depuse poder crear múltiples copias de un DVD.
· Exportar a DVD, nos genera un DVD para uso en un lector domestico.

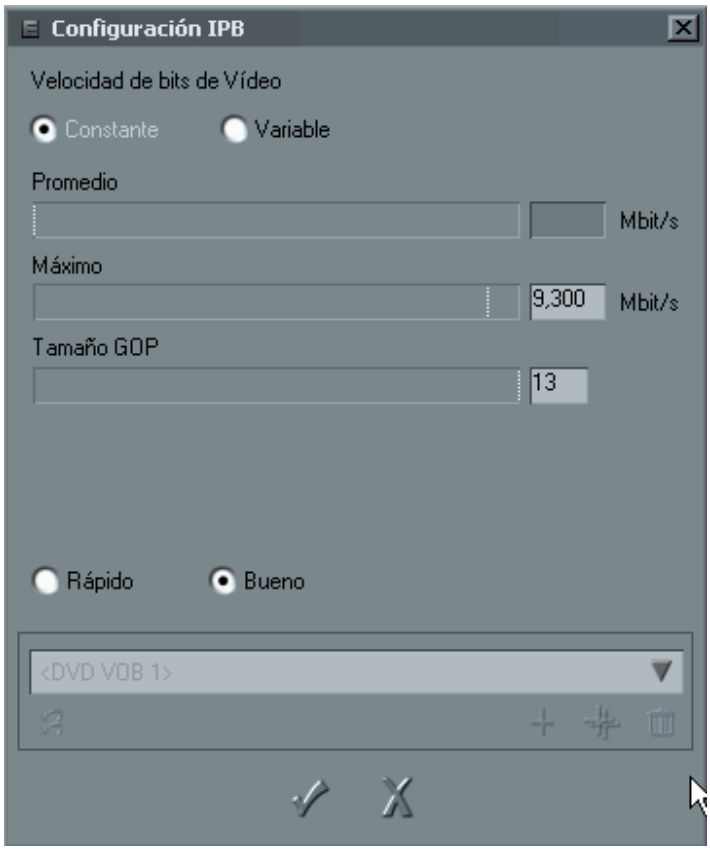
Bueno lo primero que nos pregunta al darle a la opción de exportar a DVD es que conjunto de referencia queremos:



Elegiremos el conjunto de referencia en función del tipo de formato al que deseamos exporta, y a la compresión de video que llevara ese formato, por ejemplo:

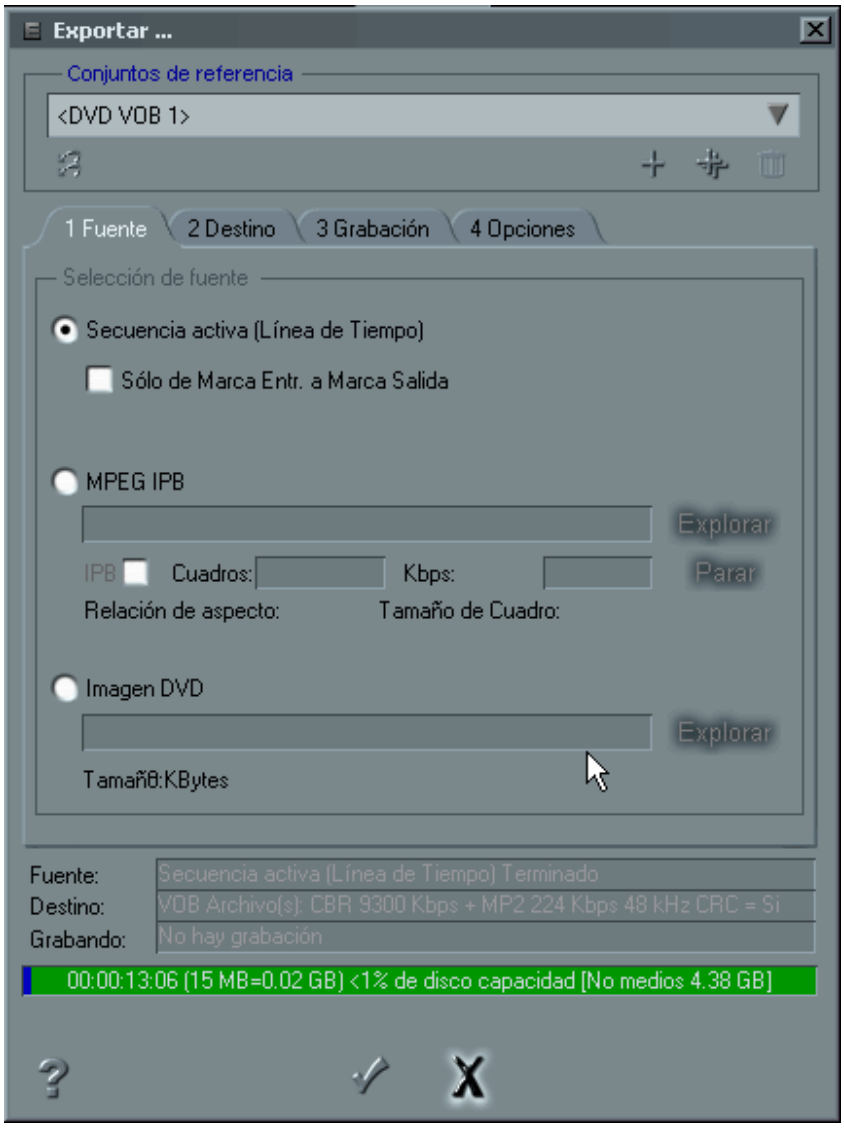
Para crear una imagen de DVD seleccionaremos los conjuntos <DVD IMAGE2> O <DVD IMAGE1>, dependiendo de si queremos mas o menos compresión, para crear un DVD para uso en un lector, cogeremos <DVD VOB1> O <DVD VOB2>, si es en formato SVCD pues los que hacer referencia a SUPERVIDEO CD y para un archivo m2v los de PROGRAM STREAM.

En nuestro caso vamos a elegir <DVD VOB 1> para generar un DVD para uso doméstico al seleccionar este conjunto de referencia, se nos abre una ventana que no pide que ajustemos la compresión.



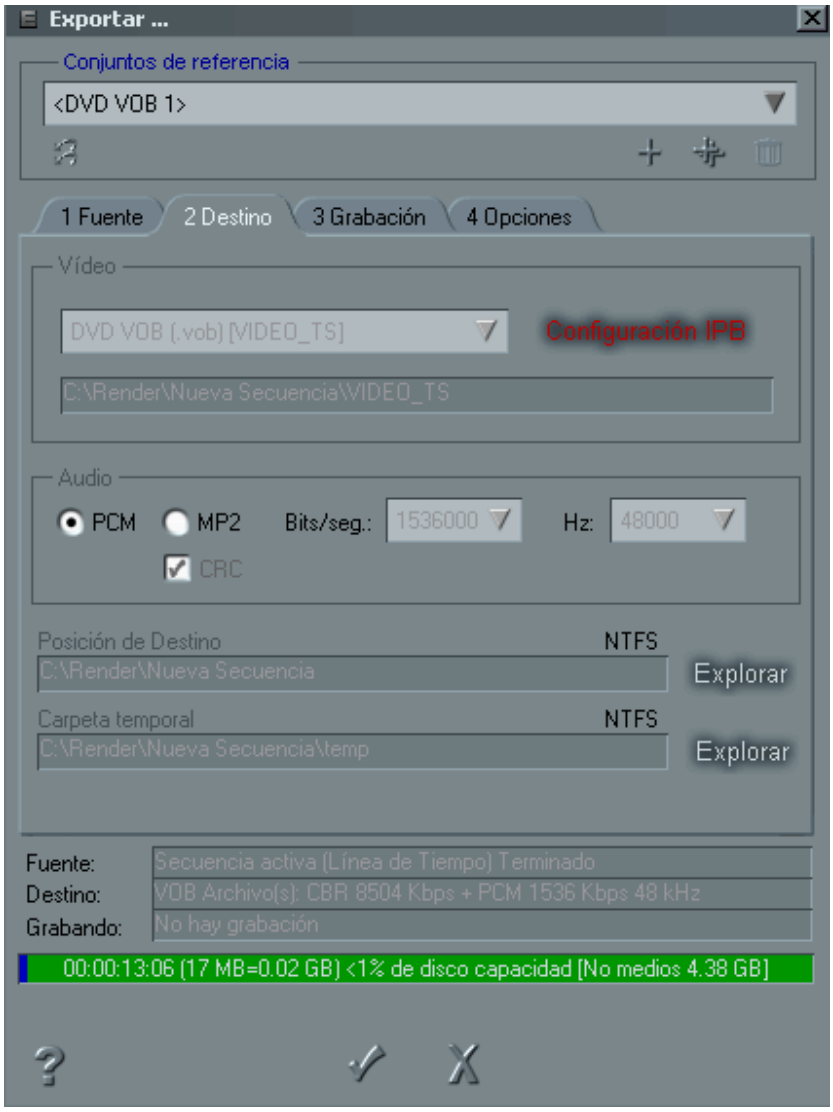
En este caso hemos puesto que la compresión sea mínima con lo cual ocupara mas espacio en el DVD, si queremos meter mas horas de video, seleccionaremos variable y bajaremos el ratio de compresión a 6.000 mbit u 8.000 mbit.

Una vez seleccionado la compresión seleccionamos que exportaremos la secuencia completa y se nos queda así:



Justo en la parte de abajo nos muestra la información sobre el tipo de compresión que estamos utilizando, el tiempo que dura el video y el tanto por ciento del disco que tenemos ocupado.

La siguiente pestaña en la que vamos a cambiar valores es destino:



Bueno aquí vemos el formato al que vamos a exportar nuestra secuencia, en este caso DVD VOB, en el cuadro de audio seleccionaremos PCM si no queremos comprimir el audio y MP2 si queremos comprimirlo, en la posición de destino elegiremos donde queremos que se cree la estructura VIDEO TS, para mas tarde grabarla con algún software como el Nero, y en la carpeta temporal la ubicación para los renders.

En la pestaña de Grabación seleccionaremos la grabadora en la que vamos a grabar y la velocidad de grabación, si no detecta ninguna, puede ser porque la grabadora sea muy nueva, en ese caso o bien nos bajamos la actualización de grabadoras de la pagina de pinnacle, o bien no hacemos nada y lo grabamos después con el Nero.

Por ultimo en la pestaña de Opciones, seleccionaremos que no corrija el tamaño para que no ajuste automáticamente la compresión del video, ya que nos podríamos descuidar y comprimir demasiado el video y pixelarlo. Las demás opciones las dejamos por defecto, y le damos a aceptar y listo.

Cuando termine habrá creado una estructura VIDEO TS que grabaremos con el Nero como DVD de video.

10.- Instalar varios equipos en red con liquid

Supongamos que tenemos dos maquinas una con el liquid edition completo y otra solo software que llamaremos A y B.

Partiendo de hay lo primero que hacemos es instalar el liquid edition solo el software en la maquina B, en la instalación nos pide el directorio de gestión de medios, MEDIA_AV (capturas) y el de renderización (render), de momento le diremos los que tiene por defecto. Bueno partiremos de que ya tenemos montada y configurada la red de los dos equipos, debemos de tener en cuenta que cuando importamos un video hay varias opciones de importarlo en liquid edition, podemos crear un enlace a ese video con lo cual, liquid edition crea una hoja de Excel con la ruta donde esta ese video, o una copia que nos duplica el video en la carpeta media AV, también podemos mover con lo cual mueve el video a la carpeta media AV.

Normalmente se suelen montar dos discos duros uno de sistema, suele ser C: y uno de video suele ser D:, la letra puede variar según el equipo, bueno si en la maquina A tenemos el directorio media AV. (es decir el de medios) y cualquier otro del que hayamos importado un video, en el disco duro D:, lo que tendremos que hacer en la maquina B es conectar a una unidad de red pero asignándole la misma letra que tiene esa unidad en la maquina A, es decir que si en la maquina A tiene la letra D: en la maquina B mapeamos la unidad con la misma letra la D. Así prevenimos el que nos salgan los videos con una banda en rojo, que como sabéis significa que no tiene el video o no encuentra la ruta, si en el equipo B tenemos ya unidades de discos duros y la letra que queremos esta cogida, solo tendremos que darle sobre mi PC al botón derecho, elegir administrar y cambiarlo hay.

El liquid edition en red nos deja trabajar en el mismo proyecto pero en distintas secuencias, si estamos los dos en la misma nos permite ver las modificaciones que se van haciendo pero solo puede trabajar uno.